

MAGISTERARBEIT

Die Auswirkungen von Gewaltdarstellungen in Computerspielen auf deren Rezipienten.

Eine Aktualisierung des Forschungsstandes unter der besonderen Berücksichtigung auf Jugendschutz und Alterseinstufungsverfahren.

Verfasser

Niklas Seitz, Bakk.phil.

angestrebter akademischer Grad

Mag.phil.

Wien, im September 2010

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A066 841

Studienrichtung lt. Studienblatt: Publizistik- und Kommunikationswissenschaft

Betreuer: Ing. Mag. rer. soc. oec. Dr. phil. Klaus Lojka

Hiermit bestätige ich, die vorliegende Arbeit eigenständig verfasst zu haben und entsprechend der Richtlinien redlichen wissenschaftlichen Arbeitens der Universität Wien (veröffentlicht im Mitteilungsblatt vom 31.1.2006) sorgfältig überprüft zu haben. Diese Arbeit wurde nicht bereits in anderen Lehrveranstaltungen von mir oder anderen zur Erlangung eines Leistungsnachweises vorgelegt.

Datum	Unterschrift
…..............................	….....................................

Anmerkung:
Aufgrund der besseren Lesbarkeit wird auf die geschlechtsspezifische Formulierung der Sprache verzichtet, zumal in der Regel von „den Computerspielern" gesprochen wird, die in der Mehrzahl (immer noch) männlichen Geschlechts sind. Es sei jedoch an dieser Stelle angemerkt, dass mit allen männlichen Bezeichnungen auch die weibliche Person gemeint ist.

Danksagung

Allen voran möchte ich natürlich meiner Mutter danken, mit deren Unterstützung ich erst in der Lage war mein Studium durchzuführen. Außerdem danke ich ihr und ihrer Kollegin Frau Bodenbrunner auch für das Lesen der vorliegenden Arbeit!

Ich danke auch meinen Freunden Frances, Georg, Julie, Martin, und Vera die mir mit Rat und Tat zur Seite gestanden sind und allen die Geduld mit mir hatten. In diesem Sinne gilt besonderer Dank meiner Freundin Bernadette, die mich auch in schwierigen Phasen ertragen hat!

Des Weiteren danke ich auch meinen Interviewpartnern Herbert Rosenstingl und Michael Wagner, die sich Zeit für meine Fragen genommen haben und mir darüber hinaus äußerst freundlich begegnet sind!

I have killed monsters in PacMan.

But I have never killed a monster in real live. Not because there are no monsters.

There are no guns. Not in my life.

(Jana Herwig: Games don´t kill – Guns do!)

Inhaltsverzeichnis

Abbildungs und Tabellenverzeichnis

1. Einleitung – Problemstellung

Immer wenn sich das Aufkommen eines neuen Mediums abzeichnet, reagiert ein großer Teil der Menschen skeptisch. Bei den ersten Kinofilmen befürchtete man, sie würden die Menschen verderben. Das Fernsehen würde die Seher verdummen und die in den siebziger Jahren aufkommenden Actionfilme und Serien würden zu einer Verrohung der Gesellschaft führen. Das Internet würde die Menschen in den Weiten des Cyberspace vereinsamen und zu soziopathischen Einzelgängern, mit pervertierten sexuellen Neigungen verkommen lassen. Zu guter letzt sind nun Computerspiele auf den Plan getreten, um die Jugend zu realitätsfremden, gefühlslosen Killern und unbarmherzigen Amokläufern auszubilden.

Nun haben sich aber auch Videospiele als Unterhaltungsform in der heutigen Gesellschaft etabliert. Die Computerspielindustrie hat sich seit seinen Anfängen zu einem enormen Wirtschaftszweig, mit ungeheuer viel Kapital und Arbeitsplätzen entwickelt. Nur wenige Industriezweige erfahren einen derartigen Aufschwung wie die Produktion und die Vermarktung von Computer oder Videospielen. Dementsprechend steigt auch die Zahl der Menschen, die diese Form eines Unterhaltungsmediums rezipieren. Heute sind es längst nicht nur Jugendliche, sondern zunehmend auch erwachsene Menschen, die diesem Hobby nachgehen und so bietet die enorme Palette an Spielen auch „erwachsene" Inhalte, die meist mit expliziten Gewaltdarstellungen einhergehen.
So haben Computerspiele oft ein widersprüchliches Image. Einerseits kann man beim Spielen Unterhaltung und Abwechslung finden, Kompetenzen wie schnelle Reaktionen, strategische Planung und das Lösen von komplexen Problemen trainieren. Andererseits steht ein Teil der Spiele in Verruf, die Gewaltbereitschaft der Spieler zu fördern und sie immun gegenüber emphatischen Gefühlen zu machen.

Von etlichen Medien aufgegriffen und in eine öffentliche Debatte verwandelt, bietet das Thema Gewalt in Computerspielen einen Tummelplatz für populistische Interpretationen und eignet sich bestens für simple Erklärungen von Ursache und Wirkung. So werden Computerspiele, insbesondere so genannte Ego-Shooter, gern als Verursacher oder Auslöser gewalttätigen Handelns, vor allem männlicher Jugendlicher ausgemacht. Gerade am Beispiel von Amokläufen an Schulen, wie jenen 2002 in Erfurt, 2006 im westfälischen Emsdetten oder jenem in Winnenden im März des Jahres 2009 wurden so genannte „Killerspiele", ungeachtet dessen ob diese überhaupt vom Täter gespielt wurden, als Auslöser, oder zumindest als

Training für solche Taten herangezogen. Schnell wird diagnostiziert, die Täter könnten zwischen Realität und Virtualität nicht mehr unterscheiden. Der Schritt vom Spiel zur realen Gewaltanwendung scheint zwangsläufig die Folge. Die Spieler werden stigmatisiert, Pädagogen und Eltern sind verunsichert.

So entsteht der subjektive Eindruck, dass es enorm viele Vorurteile gibt und die Darstellungen der Medien sehr pauschale Erklärungen und Lösungen anbieten. Auch wird dieses Thema zunehmend instrumentalisiert um Stimmung zu machen, wie die seit längerer Zeit anhaltende „Killerspieldebatte“ in Deutschland beweist. Hier wird ein gerade relevantes, weil in den Medien präsentes Thema aufgegriffen, um mit populistischen Methoden wie simplen Lösungsansätzen oder Verboten, Stimmung zu machen und Wähler zu gewinnen.

Als Folge werden Menschen oft aufgrund ihres Hobbys und ihrer Freizeitbetätigungen stigmatisiert und kriminalisiert bzw. als potentielle Gewalttäter angesehen. Wenn in der Gratistageszeitung „Heute“, die ja keine unbeträchtliche Reichweite hat, geschrieben steht, dass irgendeine Studie besagt, dass die Hälfte jener Menschen welche Computerspiele mit gewalttätigen Inhalten spielen, potentielle Gewalttäter seien, klingt das sehr bedenklich. Die Welt wäre ein ungleich ungemütlicherer Platz wenn das Studienergebnis der Wahrheit entspräche. Allein in meinem Bekanntenkreis müsste demnach die reine Anarchie herrschen.
Es geht mir bei der Ausarbeitung dieses Themas aber nicht um eine Rehabilitation oder eine Verherrlichung von Gewaltdarstellungen. Manche jener angesprochenen Spiele sind tatsächlich pietätlos bzw. unnötig und Alterskennzeichnungen von Spielen ab 16 oder 18 Jahren haben durchaus ihre Berechtigung, diese Spiele gehören definitiv nicht in die Hände von Kindern.
Jedoch ist es mir ein gewisses, persönliches Anliegen einen Teil zur Aufklärung bzw. zur Erforschung dieses Themas beizutragen. Denn die erste Generation von Spielern, die vor rund dreißig Jahren begann sich mit Videospielen zu befassen, ist längst erwachsen geworden. Persönlich zähle ich zwar nicht zu den allerersten dieser Zeit, jedoch habe ich in den letzten 25 Jahren viele Erfahrungen in diesem Bereich gesammelt, welche nun auch in diese Arbeit einfließen sollen. Angesichts der mittlerweile rund drei Jahrzehnte währenden Geschichte der kommerziellen Videospiele und deren weltweiten Verbreitung, ist es nur verständlich, dass die Computerspielgemeinschaft einen seriöseren und wissenschaftlicheren Umgang mit ihrem Hobby fordert.

Die so genannte Disziplin der Game Studies, die sich mittels wissenschaftlichen Methoden der Erforschung von Spielen und deren Einfluss und Wirkung befasst, besteht erst knapp seit der Jahrtausendwende. Angesichts des rasant wachsenden Marktes und der stetig steigenden Nutzerzahl von Videospielen, bietet sich den Game Studies ein breites Forschungsfeld in dem noch viele Fragen offen sind. Angesichts der recht jungen Wissenschaft in diesem Bereich, bieten sich noch viele Möglichkeiten etwas zur Erforschung über Computerspiele und deren umfangreichen Wirkungskreis beizutragen. Außerdem kommt in neuerer Zeit immer häufiger ein Diskurs zu diesen Themen auf, welcher jedoch oft mit unseriösen Mitteln geführt wird. Hier könnte man durchaus Aufklärungsarbeit leisten. Des Weiteren scheint, wie bereits oben erwähnt, ein Bedarf zu bestehen das Thema „Gewalt in Videospielen" zu aktualisieren und im Licht neuerer Forschungen und Methoden zu betrachten.

Nun haben sich im Bereich der elektronischen Unterhaltungsmedien Kontrollmechanismen herausgebildet, welche die Tauglichkeit bestimmter Inhalte für unterschiedliche Altersgruppen bewerten und bestimmen. Um diese dreht sich der zweite Teil dieser Arbeit. Bei Filmen bestehen diese Alterskennzeichnungen schon seit geraumer Zeit und im Bereich der Computerspiele haben sich diese im Laufe des letzten Jahrzehnts zu einem gewichtigen Faktor entwickelt wenn es darum geht Eltern zu beraten oder Minderjährige von bestimmten Inhalten fern zu halten bzw. sie davor zu schützen. Noch sind diese Mechanismen jedoch nicht zur Gänze ausgereift. So existieren erst seit kurzem länderübergreifende, einheitliche Instanzen und Kriterien was dazu führt, dass Spiele immer noch mit Plaketten unterschiedlicher Prüfstellen versehen sind, was eine Vergleichbarkeit, insbesondere durch Laien erschwert.

In Österreich wird hierfür beispielsweise das System der PEGI (Pan European Game Information) sowie das deutsche System der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) angewandt. Während diese Systeme dazu dienen eine Altersempfehlung zu erstellen, geht das deutsche Modell noch einen Schritt weiter. Denn Spiele die nicht durch die Kontrollmechanismen der USK kommen, landen meist in Folge auf dem Index der BPjM (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien) und sind so für den Verkauf auf dem deutschen Markt ausgeschlossen. Die Folge ist, dass ein Spiel in Deutschland entweder gar nicht erscheint, oder in veränderter, geschnittener Form, die den Kriterien der USK entsprechen, meist verspätet veröffentlicht wird. So könnte man von einer Zensur sprechen, die ich gerne näher beleuchten würde. Welche Folgen hat diese Kontrolle und inwieweit macht diese Sinn?

Welche Unterschiede gibt es zwischen dem österreichischen und dem deutschen Medienrecht, die dazu führen, dass es in Österreich keinerlei solcher Art der Zensur von Computerspielen gibt? In diesem Zusammenhang ist es auch interessant, wie eine Prüfstelle bei der Begutachtung eines Computerspieles, also eines Mediums, vorgeht. Welche Kriterien werden erstellt und nach welchen Kategorien werden diese ausgewertet?

Der abschließende Teil der Arbeit wird sich die Frage nach dem Erfolg von Spielen stellen. Werden gewalthältige Spiele besser verkauft als vergleichsweise harmlose Spiele und sind sie auch die Beliebteren? Wie viele Spiele beinhalten überhaupt Gewalt, werden diese vermehrt produziert oder geht der Anteil dieser Spiele zurück?

Bei den Recherchen über bereits vorhandene Diplomarbeiten und Dissertationen fanden sich nur wenige Arbeiten, die sich diesem Thema widmen. Darüber hinaus stammen die meisten dieser Werke aus den 1990er Jahren. Angesichts der rasant wachsenden Computerspielbranche und den, erst seit einigen Jahren einsetzenden, seriösen Forschungen über dieses relativ junge Medium, bietet sich eine Aktualisierung und Erweiterung der bisherigen Erkenntnisse an. Es soll dabei nicht nur darum gehen ob und wie gewalttätige Inhalte auf das Verhalten von Computerspielern Einfluss nehmen, auch wenn diesen Sachverhalten sicher ein großer Teil der Arbeit gewidmet werden wird.

Zusammenfassend gesagt haben Computerspiele mittlerweile eine weltweite, gesellschaftliche Bedeutung erlangt und es ist noch viel Forschungsarbeit in diesem Bereich von Nöten.

1.1 Inhalt, Fragestellungen und Hypothesen

1.1.1 Themenblock 1

Welchen Einfluss haben gewaltvolle Darstellungen in Computerspielen auf den jeweiligen Spieler. Erhöht die Ausübung virtueller Gewalt die eigene Aggressionsbereitschaft? Kann man mittels Computerspielen wirklich zum kaltblütigen Killer werden, dessen Empathiefähigkeit von abertausenden virtuellen Tötungen dermaßen reduziert wurde, dass er im echten Leben kaltblütig seine Mitmenschen erschießt?
Oder bewirkt das Erleben virtueller Gewalt das genaue Gegenteil? Können Aggressionen abgebaut werden, Kreativität gesteigert und die Reaktion verbessert werden?
Diese Fragen sollen den theoretischen Kern der Arbeit bilden und müssen daher zuallererst erörtert werden.
Um diese Fragen zu beantworten empfiehlt sich eine intensive Literaturstudie der vorhandenen Fachliteratur sowie eine Sekundäranalyse der vielen Studien. Eine Gegenüberstellung der widersprüchlichen Studien wäre hier angebracht. Auch möchte ich mich mit der Frage auseinandersetzen, warum bisher noch keine eindeutigen Ergebnisse zur Auswirkung virtueller Gewaltdarstellungen erzielt werden konnten. Zur Klärung der wichtigsten Fragen dieser Arbeit wurden außerdem zwei Experten in persönlichen Gesprächen befragt.

Forschungsfragen:

F1: Warum gibt es, bezüglich der Wirkung von Gewalt in Videospielen auf die Psyche des
Menschen, bisher keine eindeutigen Ergebnisse?

F2: Welche physischen und psychischen Effekte hat die Gewaltdarstellung in Computerspielen auf die Spieler?

F3: Warum geht es in Computerspielen so oft um Gewalt?

Hypothesen:

H1: Je mehr Gewaltdarstellungen in einem Spiel vorkommen, desto höher steigt das Aggressionspotential des Spielers.

H2: Je mehr Gewaltdarstellungen in einem Spiel vorkommen, desto mehr sinkt die Empathiefähigkeit des Spielers.

1.1.2 Themenblock 2

Wie läuft das Verfahren zur Bewertung der Inhalte eines Computerspiels ab? Welche Kriterien werden hier berücksichtigt und wie sieht die gesetzliche Lage aus? Ist es wirklich notwendig Spiele nach strikten Regeln zu durchleuchten, ihre Tauglichkeit für bestimmte Altersgruppen festzulegen, oder im Extremfall sogar zu verbieten bzw. vom Verkauf auszuschließen? Trotz eindeutiger Richtlinien kommt es dennoch zu unterschiedlichen Bewertungen bzw. Alterseinstufungen der verschiedenen Instanzen bezüglich einiger Spiele. Woher kommen diese Diskrepanzen? Sind diese Unterschiede ein Beleg dafür, dass die Analyse von Computerspielen von subjektiven Bewertungen nicht verschont bleibt?
In diesem Themenfeld soll eine intensive Beschäftigung mit den rechtlichen Hintergründen, sowie der Arbeitsweisen der für Österreich relevanten Prüfungsinstanzen erfolgen. Auch hier sollen die Aussagen der Interviewpartner zum Tragen kommen.

Forschungsfragen:

F4: Nach welchen Kriterien beurteilen die USK, die BPjM und die PEGI?

F5: Welchen Sinn haben die Alterskennzeichnungen?

F6: Warum entstehen bei manchen Spielen unterschiedliche Bewertungen durch die einzelnen Kontrollinstanzen?

F7: Welche Unterschiede (Unverhältnismäßigkeiten) gibt es länderübergreifend (international) bei der Bewertung oder beim Verbot von Computerspielen?

Hypothesen:

Behauptung: Wenn ein Spiel eine bestimmte Altersfreigabe erhält, dann bedeutet dies nicht, dass ein „Minderjähriger“ nicht trotzdem im Stande ist solch ein Spiel zu erwerben.

H3: Je härter die Bewertung eines Spieles ausfällt, desto interessanter wird es für diejenigen, die durch diese Bewertung vom Kauf und Konsum des Spieles ausgeschlossen werden.

→ F8:Wird mit der Zensur oder dem Verbot von Spielen auch etwas erreicht?

H4: Je unrealistischer die Gewaltdarstellung ausfällt, desto geringer ist deren negative Wirkung auf den Rezipienten.

1.1.3 Themenblock 3

In diesem Themenblock wird der Frage nach der Reichweite gewalthältiger Computerspiele nachgegangen. Ist es so, dass sich Spiele welche explizite Gewaltdarstellungen zeigen auch besser verkauft werden? Sind diese auch die Beliebtesten in der Fangemeinde der Computerspieler? Scheinbar werden solche Spiele auch immer mehr, aber stimmt dies überhaupt? Um diese Fragen zu beantworten werden die relevantesten Verkaufszahlen von Computerspielen herangezogen um zu sehen in welchem Verhältnis nichtjugendfreie, zu unbedenklichen Spielen stehen. Auch werden einige Daten von Preisen und Awards angegeben um zu überprüfen, welche Spiele die beliebtesten sind und ob diese Gewalt beinhalten.

Forschungsfragen:

F9: Sind gewalthältige Computerspiele auch die erfolgreichsten (nach Verkaufszahlen)?

→ H5: Je höher der Gewaltgrad eines Spieles ist, desto besser verkauft es sich.

F10: Sind gewalthältige Computerspiele auch die beliebtesten?

→H6: Je höher der Gewaltgrad eines Spieles ist, desto beliebter ist es.

F11: Werden immer mehr Spiele mit gewalttätigen Inhalten produziert?

1.2 Vorstellung der Interviewpartner

Die Interviews wurden anhand eines Leitfadens durchgeführt, wobei dieser an die besonderen Fachgebiete der Interviewpartner angepasst wurde. Beide Interviews wurden vollständig transkribiert und anhand der Forschungsfragen und Hypothesen in Kategorien unterteilt. Diesen Kategorien wurden die relevanten Passagen und Aussagen der Interviewpartner zugeordnet und anschließend in den Fließtext der Arbeit eingebaut um eine bessere Lesbarkeit zu gewährleisten. Die vollständige Transkription sowie die Leitfäden finden sich im Anhang dieser Arbeit.

Herbert Rosenstingl

Leiter der Bundesprüfstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen (BuPP) und Autor.

Arbeitsschwerpunkte:

- Jugendforschung
- Ausbildungsangelegenheiten für ehren- und hauptamtliche MitarbeiterInnen der außerschulischen Jugendarbeit
- Neue Medien, (BuPP)

Das Interview wurde am 18.5.2010 um 10:00 Uhr im Büro von Herrn Rosenstingl am Franz-Josefs- Kai 51 durchgeführt. Dauer ca. 54 Minuten.

Univ.-Prof. Mag. Dr. Michael Wagner, MBA

Leiter des Fachbereichs "Applied Game Studies", Vorsitzender des Akademischen Senats und Betriebsrat an der Donau-Universität Krems.

Arbeitsschwerpunkte:

- Partizipative Mediensysteme und deren Einsatz im bildungstechnischen Umfeld
- Demokratisierung der Medienproduktion innerhalb der Jugendkultur, sowie Bildung kollektiver Intelligenz in digitalen Medienwelten
- Untersuchung des Mediums Computerspiel als neues Leitmedium von Kindern und Jugendlichen

Das Interview wurde am 16.7.2010 um 10:00 Uhr im Büro von Herrn Wagner an der Donau Universität Krems, Dr.-Karl-Dorrek-Straße 30 durchgeführt. Dauer ca. 67 Minuten.

2. Themenblock 1

2.1 Das Computerspiel

Bei Computerspielen handelt es sich in vielen Bereichen um Massenmedien. Spiele erfüllen viele klassische Funktionen von Medien, sie transportieren Inhalte, sie dienen zur Unterhaltung oder zur Entspannung, sie bilden Kitt-Themen, sie haben wirtschaftliche, politische und künstlerische Funktionen und in einigen Fällen kann man auch aus ihnen lernen. Negative Aspekte von Computerspielen sind die Suchtgefahr oder die viel diskutierten, aber unklaren Auswirkungen bestimmter Inhalte wie expliziter Gewaltdarstellungen.

Auf jeden Fall beeinflussen uns Computerspiele auf ähnliche Weise wie Fernsehen oder Kinofilme. Der große Unterschied zu anderen Medien besteht jedoch im hohen Grad der Interaktivität, den Videospiele bieten.

Demnach sind Computerspiele nach Ladas[1] besondere Medien. Sowohl nach der Begriffsdefinition der Soziologie /Psychologie, da die vom Spieler gesteuerte Figur mit den computergesteuerten Figuren auf eine Weise interagiert, die eine echte Interaktion von Mensch zu Mensch in Ansätzen nachstellt, als auch der Informatik, da aufgrund der optoakustisch rückgekoppelten Steuerung der Austausch zwischen Mensch und Maschine sehr hoch ist.

Da nun keine passive Berieselung durch das Medium, sondern eine aktive Exploration durch den Nutzer erfolgt, schränkt dies die Anwendbarkeit vieler klassischer Medienwirkungstheorien stark ein.

Abhängig vom Zugang über den man ein Spiel beschreiben will, können sich unterschiedliche Definitionen ergeben. Gewisse Elemente sind jedoch in allen Definitionen implizit oder explizit vorhanden. So beschreibt Wagner[2] einen zusammengefassten Spielbegriff, in dem ein Spiel eine regelbasierte Interaktion darstellt, die die Spielerinnen und Spieler emotional bindet und innerhalb eines von der objektiven Realität abgegrenzten Raum stattfindet.

Nun stellt sich wie bei allen anderen Medien auch die Frage, wie diese bei Rezeption auf die menschliche Psyche wirken. Da nun aber bei Computerspielen aufgrund der Interaktivität keine strikt passive Berieselung auf den Rezipienten erfolgt, sondern dieser eine aktive

[1] Vgl. Ladas 2002, S. 61
[2] Vgl. Mitgutsch und Rosenstingl (Hg.) 2008, S.49

Exploration der gebotenen Spielwelt vornimmt, greifen viele klassische Medienwirkungstheorien nur bedingt.

Bei dem Begriff Computerspiel an sich handelt es sich eigentlich um Spiele, die speziell für den PC entwickelt wurden. Videospiele bezeichnen jene Softwareprodukte, die über eine Konsole, welche an den Fernseher angeschlossen wird, gespielt werden. Stark im Kommen sind so genannte Browser basierte Internet oder Online Spiele. Diese basieren auf HTML-Codes oder benötigen zusätzliche Browser Plug-ins wie Flash oder Java und sind meistens kostenlos. Portable Spielplattformen, wie Nintendo Gameboy oder Sony PSP werden Handhelds genannt. Auch für moderne Mobiltelefone gibt es mittlerweile eine große Zahl an Spielen, darüber hinaus existieren immer noch Spielautomaten, zum Beispiel in Spielhallen, welche gemeinhin als Arcade Spiele bezeichnet werden.
Aufgrund der Tatsache, dass moderne Spiele aber in überwiegender Mehrzahl Multiplattformspiele, also sowohl für den PC als auch für verschiedene Konsolen entwickelt werden und darüber hinaus der Anteil an PC Spielen in der Gesamtzahl an entwickelten Produkten sinkt, werden die Begriffe Computer- und Videospiel in dieser Arbeit synonym verwendet. Dies soll auch, nicht zuletzt, einer ständigen Wortwiederholung vorbeugen. Des weiteren hält sich diese Arbeit an die Vorgehensweise von Kunczik und Zipfel, die in ihrem Studienhandbuch genauso verfahren, „da in der Forschung bislang eine Differenzierung der Wirkung violenter Spielinhalte nach den verschiedenen Spielplattformen kaum stattgefunden hat, soll (…) dem Alltagsgebrauch folgend, allgemein von Computerspiel die Rede sein.“[3]

2.1.1 Die Geschichte der Hardware

Die Geschichte des Computerspieles begann bereits in den 1950er Jahren mit *OXO* (1952) und *Tennis for Two* (1958), welche aber nur wenigen Studenten und Wissenschaftern zugänglich waren. Der erste kommerzielle Erfolg kam in den 1970er Jahren mit *Pong* (1972) und einhergehend mit dem Spiel *Space Invaders* (1979) folgte auch der Durchbruch der Heimkonsolen am Massenmarkt. 1983 kam es zum so genannten „Video Game Crash“, in dem beinahe die gesamte Branche Bankrott ging. Erst mit der Einführung des FAMICON in Japan (NES im Rest der Welt) erholte sich die Branche langsam wieder und entwickelte sich seither zum bekannten globalen Massenphänomen.

[3] Kunczik und Zipfel 2006, S. 287

Im Zuge dieser Arbeit werden des Öfteren Namen von Spielkonsolen erwähnt, die momentan und in den letzten Jahrzehnten von Bedeutung waren. Aktuell gibt es drei große Hersteller von Spielkonsolen die den Weltmarkt beherrschen, der amerikanische Soft- und Hardwaregigant Microsoft, sowie die japanischen Traditionsunternehmen Nintendo und Sony. Ehemalige Hersteller, wie Atari oder Sega haben sich mittlerweile aus dem Hardwarebereich zurückgezogen und entwickeln heute vorzüglich Spiele, also Softwareprodukte. Im Bereich dieser Spielplattformen gibt es einen beständigen Zyklus, in dem regelmäßig neue Hardware, also neue Konsolen auf den Markt gebracht werden. Dieser Zyklus lässt sich nicht genau festlegen, betrug in den letzten drei Jahrzehnten aber durchschnittlich fünf Jahre. Die aktuelle Generation wird jedoch voraussichtlich einen längeren Lebenszyklus haben. Ausgehend von der Zäsur des „Video Game Crash“ 1983 wurden die letzten 27 Jahre in fünf Generationen wie folgt zusammengefasst:

1. Generation: **Nintendo Entertainment System** (NES): veröffentlicht 1983 (Japan) 1986 (Europa)
   Sega Master System: veröffentlicht 1985 (Japan) 1987 (Europa)
2. Generation: **Super Nintendo Entertainment System** (SNES): veröffentlicht 1990 (Japan) 1992 (Europa)
   Sega Mega Drive: veröffentlicht 1988 (Japan) 1990 (Europa)
3. Generation: **Nintendo 64** (N64): veröffentlicht 1996 (Japan) 1997 (Europa)
   Sega Saturn: veröffentlicht 1994 (Japan) 1995 (Europa)
   Sony Playstation (PS1): veröffentlicht 1994 (Japan) 1995 (Europa)
4. Generation: **Nintendo Gamecube**: veröffentlicht 2001 (Japan) 2002 (Europa)
   Sega Dreamcast: veröffentlicht 1998 (Japan) 1999 (Europa)
   Sony Playstation 2 (PS2): veröffentlicht 2000 (weltweit)
   Microsoft Xbox: veröffentlicht 2002 (Japan und Europa)
5. Generation: **Nintendo Wii**: veröffentlicht 2006 (weltweit)
   Sony Playstation 3 (PS3): veröffentlicht 2006 (Japan) 2007 (Europa)
   Microsoft Xbox 360: veröffentlicht 2005 (weltweit)

2.1.2 Demographie

Laut einer Studie des Marktforschungsinstitutes SPECTRA[4] ist der Anteil der Computerspieler innerhalb der Gesamtbevölkerung Österreichs ab 15 Jahren mit 26% relativ gering. Es zeigt sich jedoch, dass Computerspiele deutlich mehr die jüngere Generation ansprechen. So liegt der Anteil der monatlichen PC und Konsolenspieler bei der Altersgruppe bis 29 Jahren bei 55%, 29% spielen mehrmals pro Woche. Klassische Gesellschaftsspiele finden sich weiterhin in 8 von 10 Haushalten, Karten und Würfelspiele werden sogar noch von rund 39% der Befragten mindestens einmal pro Monat hervorgeholt.

Die Zahlen[5] des Bundesverbandes Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien (Bitkom) fallen präziser aus. Demnach nutzen 21 Millionen Deutsche regelmäßig Computerspiele. In der Altersgruppe der 14-19jährigen spielen 80% der Befragten Computerspiele, wobei vor allem mobile Geräte wie Handhelds oder Mobiltelefone im Trend liegen. Mit zunehmendem Alter sinkt der Anteil der Spieler zwar, bei den 50 bis 59 jährigen spielt dennoch jeder sechste und in der Gruppe der über 60jährigen sind es immerhin noch 5% der Befragten. Etwa ein Drittel der Männer und 27% der Frauen spielen laut der Bitkom regelmäßig Computerspiele. womit das Medium bislang weiter eine männliche Domäne bleibt.

2.1.3 Spielgenres

Im folgendem sollen die verschiedenen Genres von Computerspielen kurz erläutert werden, wobei auf die so genannten Shooter am meisten eingegangen wird, da diese für diese Arbeit am relevantesten sind. Die Zusammenstellung der Genres beruht auf einer Mischung der Genredefinitionen der USK und der PEGI[6], sowie auf persönlichen Erfahrungen des Autors.

---

[4] SPECTRA Marktforschung : Von Würfeln, Karten und Konsolen S.2, http://www4.spectra.at/cms/aktuell.html (9.8.2010)

[5] Vgl. BITKOM Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V..: Computerspiele überaus beliebt (Presseinformationen) – BITKOM, http://www.bitkom.org/de/presse/8477_64453.aspx (27.8.2010)

[6] Vgl. USK.de: USK: Die Genres der USK, http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/ (27.8.2010) sowie: PEGI.de: PEGI Pan European Game Information – Genres, http://www.pegi.info/de/index/id/51/ (27.8.2010)

- **Shooter**

Im Grunde kämpft sich der Spieler bei Shootern durch Areale, wobei das Schießen und Treffen von Gegnern jeglicher Form und der Schutz der eigenen Figur im Vordergrund steht. Die Gegnerpalette kann hierbei sehr unterschiedlich ausgeprägt sein und von Menschen, menschenähnlichen Wesen, Tieren, Monstern, Außerirdischen bis hin zu Maschinen reichen. Auch die Szenarien variieren vom Wilden Westen, über den zweiten Weltkrieg, der Moderne bis hin zu Science Fiction Settings. Die durchzuwandernden Areale sind meist sehr linear aufgebaut (auch schlauchförmig genannt) und bieten sehr wenig Abweichmöglichkeiten von der vorgegebenen Route. So führt der Weg und somit die Erfüllung der vorgegebenen Mission, ausschließlich über die Leichen der zuvor getöteten Gegner, ein Umstand der häufig kritisiert wird.

Im Bereich der Shooter kann man in First Person- oder Third Person Shooter unterscheiden. In einem First Person Shooter, auch Ego Shooter genannt, erlebt man die Spielwelt direkt durch die Augen der Spielfigur. Dabei wird die jeweilige, vorgehaltene Waffe meist sehr detailliert am unteren Rand des Bildschirmes dargestellt, womit das Gefühl suggeriert wird, der Spieler hielte diese selbst in den Händen. „(…) die Illusion des „direkten Tötens“: Es suggeriert dem Spieler, den Abzug einer Waffe „wirklich“ durchzuziehen (…)“ wie es Friedemann Schindler und Jens Wiemken in „Doom is invading my dreams“[7] treffend beschreiben. Dieser Effekt kann durch eine Lautsprecherbox direkt unterhalb des Fernsehers platziert und durch den Rumble-Effekt (Vibrationsfunktion der gängigen Eingabegeräte moderner Konsolen) des Controllers noch verstärkt werden. Selbst erlittene Treffer werden meist mit Blutspritzern oder dem rötlichen Verfärben des Bildschirms angezeigt, wobei die Sicht oft zusätzlich zu verschwimmen und zu schwanken beginnt. Diese Effekte werden durch akustische Signale wie gedämpften Geräuschen oder einem Pfeifeffekt wie nach einer Explosion noch verstärkt. In einigen wenigen Ego-Shootern kann man auch am eigenen Körper „heruntersehen“ und darauf Verletzungen oder Kampfspuren entdecken. All diese Effekte führen dazu, dass sich von allen Genrevariationen, der Spieler in einem Ego-Shooter am ehesten in den Spielcharakter „hineinversetzt“ fühlt und so etwaigen medialen Wirkungsprozessen am stärksten ausgesetzt wird.

Die andere Variante ist der Third Person Shooter, der im Grunde ein ähnliches Spielerlebnis bietet. Hier steuert man die Spielfigur jedoch von einer Hinteransicht durch die Levels, wobei die Steuerung im Grunde die Selbe ist wie bei einem Ego- Shooter, man sieht dem Charakter nur gewissermaßen „über die Schulter“. Dies bietet dem Spieler die Möglichkeit seine Figur

[7] Schindler und Wiemken S. 291 zit. Nach Fromm 2003, S. 9

jederzeit im Auge zu behalten, versetzt ihn aber nicht im gleichen Maße ins Geschehen wie ein First Person Shooter.

- **Arcade**

Arcade Spiele orientieren sich an den Urgesteinen der Spielgeschichte. Sie ermöglichen einen schnellen Zugang, eine einfache Steuerung und daher wenig bis gar keine Einarbeitungszeit. Meist ist das Ziel die Jagd nach dem Punktehöchststand oder der Bestzeit. Arcade Spiele können in jedem Szenario angesiedelt sein und sind dementsprechend völlig gewaltlos bis hin zu brutal. Darüber hinaus kann der Begriff Arcade auch auf andere Genres bezogen werden, in dem er sich die Einfachheit und die Zugänglichkeit der Steuerung oder des Spielprinzips bezieht.

- **Action Adventure**

Der Spieler übernimmt die Rolle eines Charakters, der verschiedene Level wie Katakomben, Verliese oder andere fantasiereiche Gebiete meistern muss. Das Geschehen läuft meist actionorientiert, aber auch mit mehr oder weniger ausgeprägten Rätseleinlagen ab.
Beispiele: *The Legend Zelda*, *Tomb Raider* etc.

- **Adventure**

Adventure sind meist klassische PC Spiele, in denen der Spieler durch so genanntes Point & Click eine Unmenge an Rätsel lösen muss, in dem er Gegenstände aus seinem Inventar oder seiner Umwelt miteinander kombiniert. Zumeist kommen diese Spiele ohne jegliche Action aus, der Fokus liegt auf Rätsel und Atmosphäre.
Beispiele: Die *Secret of Monkey Island* Reihe, *Maniac Mansion*, *Baphomets Fluch* etc.

- **Jump´n´runs**

Klassische Plattformspiel, in dem ein Spieler von einer Plattform zur nächsten springen muss. Die Actioneinlagen beschränken sich zumeist auf simple Manöver und sind meist harmlos inszeniert. Auch der Rätselanteil kommt gerade bei modernen Jump´n´runs nicht zu kurz.
Beispiele: *Super Mario , Donkey Kong* etc.

- **MMOs** (Massivley Mulitplayer Online)

In der Regel Online Rollenspiele, in denen eine sehr große Anzahl an Spielern gemeinsam und gleichzeitig über das Internet dasselbe Spiel bestreiten können.
Beispiele: *World of Warcraft*

- **Rennspiele**

Wie der Name bereits andeutet, steuert der Spieler in Rennspielen alle Arten von motorisierten Vehikeln über verschiedene, teils reale, teils fiktive Rennstrecken. Zusätzlich können Elemente wie Tuning oder Karriereverwaltungen hinzukommen. Sieht man von Remplern und Unfällen ab, läuft das Geschehen zumeist gewaltlos ab.
Beispiele: *Gran Turismo, Burnout, Need for Speed* etc.

- **Rollenspiele**

In Rollenspielen übernimmt der Spieler eine Spielfigur, die er oft selbst erstellen kann und welche sich beständig weiterentwickelt. Das Geschehen ist oft in einer großen, offenen, meist mittelalterlichen Welt angesiedelt, wobei die Spielfigur den Helden dieser darstellt. Diese Welt muss dann mittels Kämpfe und Rätsel, in einer für dieses Genre charakteristisch, langen Storyline von seinem Ungemach befreit werden. Die Kämpfe können entweder rundenbasiert oder in Echtzeit ablaufen.
Beispiele: *Final Fantasy*, *The Elder Scrolls* Reihe

- **Simulationen**

In Simulationsspielen werden je nach Ausrichtung meist komplexe, technische oder gesellschaftliche Zusammenhänge simuliert. Weit verbreitet sind Flugsimulatoren, in denen Flugzeuge und deren Steuerung bis ins Detail nachgebildet werden, um ein realitätsnahes Spielgefühl zu erzeugen. Diese Spiele können sowohl friedlich als auch militärisch ausgelegt sein.
Beispiele: *Microsoft Flight Simulator*, *Ace Combat*

- **Sportspiele**

In Sportspielen kann der Spieler verschiedenste Sportarten mehr oder weniger realistisch auf dem PC oder der Konsole ausüben. Diese sind meist mehrspielerfähig und reichen von Fußball, Tennis und Basketball bis hin zu, für Computerspiele, exotischeren Sportarten wie Fischen oder Surfen. Beispiele: *Pro Evolution Soccer, Tiger Woods Golf, Bass Fishing* etc.

- **Strategie**

Strategiespiele sind ursprünglich aus Brettspielen hervorgegangen. In diesem Genre verfolgt man meist langfristige Ziele, die sowohl friedlich als auch militärisch gestaltet sein können, wie den Aufbau einer Stadt oder den Gewinn eines Krieges. Zumeist enthalten diese Spiele einen mehr oder weniger ausgeprägten Aufbauaspekt, wobei man mit den zur Verfügung stehenden Ressourcen eine Strategie zum Erreichen der gesetzten Ziele verfolgen muss.
Beispiele: *Command & Conquer* Reihe*, Total War* Reihe*, Sim City* Reihe

- **Tanz- und Musikspiele**

Wie der Name schon sagt, bewegt sich ein oder mehrere Spieler im Rhythmus der Musik, etwa auf einer Tanzmatte, oder muss auf einem der Realität nachempfundenem Plastikinstrument bestimmte Tastenkombinationen betätigen. Ungemein beliebt sind auch Singspiele, in denen im Stil von Karaoke Liedertexte mitgesungen werden, die abschließend mittels Punktevergabe bewertet werden. Beispiele: *Sing Star, Guitar Hero* etc.

2.1.4 Casual Game

Als Casual Games (engl.: Gelegenheitsspiel) bezeichnet man Spiele, welche sich vor allem durch ihre leichte Zugänglichkeit auszeichnen und daher nur wenig bis keine Einarbeitungszeit benötigen.[8] Die Hardwareanforderungen sind meist sehr gering, weshalb Casual Games auf vielen verschiedenen, vergleichsweise einfachen Plattformen (z.B. Handy) abgespielt werden können. Die Zielgruppe von Casual Games bezieht sich hauptsächlich, wie der Name schon sagt, auf Erwachsene. Diese sind meist aber nicht ausschließlich weibliche Gelegenheitsspieler, welche mit herkömmlichen Computerspielen bislang nur wenig bis gar nichts anfangen konnten. So wurde das Potential an möglichen Computerspielern durch Casual Games sprunghaft erweitert, was sich vor allem in den Verkaufszahlen von Nintendos Konsole Wii niederschlägt, welche in erster Linie für diese Art von Spielen konzipiert wurde.
Beispiele: meist Spielesammlungen wie *Wii Sports* oder *Wario Ware*.

[8] Vgl Wikipedia: Casual Game, http://de.wikipedia.org/wiki/Casual_Game (27.8.2010)

2.1.5 Hardcore Game

Spiele, welche sozusagen den Grundstock der Computerspielbranche stellen, bezeichnet man gemeinhin als Hardcore Games. Im Gegensatz zu Casual Games sind diese teurer und aufwändiger in der Produktion. Die Spiele zeichnen sich meist durch längere Spielzeit und einer mehr oder weniger ausgeprägten Story aus. Obwohl Casual Games momentan boomen und ausgezeichnete Verkaufszahlen erzielen, stützt sich die Videospielbranche zum großen Teil auf Hardcore Games, denn Hardcore Gamer sind in der Regel „treue" Spieler, welche langjährige „Spielkarrieren" hinter sich haben und dementsprechend viel Geld in ihr Hobby investierten und investieren werden.

2.1.6 Publisher

Publisher (engl. to publish), oder auch Software Verlage, sind Unternehmen, welche die Produkte von Entwicklerstudios (Computerspiele und oder Computerprogramme) veröffentlichen und vertreiben. Oft strukturieren Publisher ihr Angebot in Labels und sub Labels. Die drei großen Unternehmen der Computerspielbranche Nintendo, Microsoft und Sony agieren neben der Hardwareproduktion ebenso als Publisher für hauseigene Produkte.[9]

2.2 Computerspiele im öffentlichen Diskurs

2.2.1 Das „Killerspiel"

Der Begriff des „Killerspiels" ist ein eher abstrakter Begriff, der Spiele mit gewalthältigen Inhalten bezeichnen soll. Verwendet wird dieser vor allem im deutschen Sprachraum und bezeichnete ursprünglich „reale" Spiele wie Paintball. Erst seit dem Amoklauf von Erfurt am 26. April 2002 wobei der 19jährige Robert Steinhauser an seiner ehemaligen Schule, dem Gutenberg Gymnasium in Erfurt 16 Menschen und anschließend sich selbst tötete, wird der Begriff des „Killerspiels" vor allem als Überbegriff für virtuelle (Ego)Shooter wie *Counterstrike*, *Doom* oder *Half Life* verwendet, da der Täter im Besitz dieser Spiele war und diese wohl auch neben gewalthältigen Filmen wie *Fight Club* oder *Predator* konsumierte. Als unmittelbare Reaktion auf die Vorfälle von Erfurt, welcher der erste Amoklauf dieser Art in Deutschland war und tiefe Bestürzung und heftige Debatten auslöste, folgten mehrere

---

[9] Vgl. Wikipedia: Publisher, http://de.wikipedia.org/wiki/Publisher (27.8.2010)

Gesetzesänderungen, wie die Verschärfung des Jugendschutzgesetztes, des Waffengesetzes sowie des Schulgesetzes im deutschen Bundesland Thüringen.[10]
Die Änderung der Begriffszuschreibung geht vor allem auf den damaligen deutschen Kanzlerkandidaten Edmund Stoiber zurück, der mit seinem vehementem Auftreten gegen diese Form von Spielen eine zentrale Rolle in der damals stattfindenden Diskussion einnahm und damit dafür sorgte, dass die Umschreibung „Killerspiel“ Eingang in den deutschen Sprachgebrauch fand.[11]

Seitdem wird der Begriff des Killerspiels immer dann bemüht, wenn sich ähnliche Vorfälle ereignen oder die zunehmende Gewaltbereitschaft und Verrohung der heutigen Jugend diskutiert werden. Vor allem Spieler und Fachexperten sträuben sich jedoch gegen die Umschreibung „Killerspiel“ und der Amsterdamer Medienwissenschafter Tilo Hartmann argumentiert[12], dass „Der Begriff "Killerspiel" aus wissenschaftlicher Sicht als unsachlich gilt, da das Wort "Killer" sehr suggestiv ist und einen objektiven, nüchternen Zugang zu dem Thema erschwert. Gebräuchlich ist hingegen“, so Hartmann weiter, „die Rede von „gewalthaltigen Computerspielen“. Diese können definiert werden als Computerspiele, die vom Nutzer Spielhandlungen mit dem Ziel erfordern, andere (sic!) Spielcharaktere zu schaden oder zu verletzen, die wiederum motiviert sind, eine derartige Behandlung zu vermeiden.“
Politik und Gegner dieser Spiele verwenden den Begriff „Killerspiel“, um eine Allgemeinheit sowohl der Spiele, als auch deren Wirkungen zu erzeugen, oder wie es Sven Slotosch, der sich im Rahmen seiner Magisterarbeit mit dem Diskurs in Politik und Medien nach den Ereignissen von Emsdetten befasste, in einem Artikel ausdrückt[13], „wird der Begriff verwendet um zu emotionalisieren und um die Gefahr zu verdeutlichen, die angeblich von bestimmten Computerspielen ausgehen soll und um durch die Verwendung solcher Begriffe die Spiele und deren Konsumenten von der Normalität abzugrenzen und damit anzudeuten, dass es nicht normal sein kann sich mit diesen zu beschäftigen“. Ebenso problematisch erachtet Slotosch den im Laufe der Diskussion ebenfalls immer wieder kehrenden Begriff „Amoklauf“ (Malaiisch amok = Wut, meng-âmok = in blinder Wut angreifen und töten). Er argumentiert so, dass eine „Amoktat“ außerhalb jeglicher Rationalität und Normalität stünde.

---

[10] Vgl. Freistadt Thüringen Staatskanzlei: Thüringer Justizministerium Medieninformation 22/2004, http://www.thueringen.de/de/homepage/presse/12251/uindex.html (27.8.2010)
Sowie Vgl. o.N.:Killerspiel, http://de.wikipedia.org/wiki/Killerspiel (27.8.2010)
[11] Vgl. Slotosch: Das alte Lied, das alte Leid, http://www.heise.de/tp/r4/artikel/24/24101/1.html (27.8.2010)
[12] Hartmann: Machen Computerspiele gewalttätig?
http://www.bpb.de/themen/CUVT39,0,0,Einstieg%3A_Machen_Computerspiele_gewaltt%E4tig.html (27.8.2010)
[13] Slotosch: Das alte Lied, das alte Leid, http://www.heise.de/tp/r4/artikel/24/24101/1.html (27.8.2010)

Durch das Platzieren einer Tat außerhalb der Normalität entfiele auch die Suche nach normalen Ursachen. Wer sich also in seiner Freizeit mit abnormalen Dingen beschäftigt, kann keine normalen Gründe haben, eine schwerwiegende Tat zu begehen und wer versucht, diese Gründe trotzdem zu finden, läuft Gefahr, sich auf die Seite des Täters zu stellen.

Herbert Rosenstingl[14] argumentiert im persönlichen Gespräch, dass der Begriff „Killerspiel" völlig an der Realität von Computerspielen vorbeigehe, was dann erkennbar wird, wenn versucht wird ein Killerspielverbot in eine Gesetzesform zu bringen. Denn der Versuch einer Definition des Begriffs seitens des deutschen Gesetzgebers, endete bislang lediglich in einer komplizierten Formulierung mit etlichen Wenn und Abers, welche am Ende so komplex ausfiel, dass er erst recht nicht im Rahmen eines Gesetzes anwendbar war.

Einen positiven Aspekt in Zusammenhang mit dem mittlerweile leidig strapazierten Begriff kann Michael Wagner[15] jedoch dahingegen erkennen, dass der Begriff „Killerspiel" die Thematik sozusagen in das Hauptabendprogramm und damit dem Massenpublikum zugänglich gemacht hat. Nach dem Motto jede PR ist gute PR, sieht Wagner die Möglichkeit, sich über diesen Begriff in die Diskussion einzubringen und bei dieser Gelegenheit zum einen eine Gegendarstellung anzubringen und zum anderen weitere positive Aspekte zum Thema Computerspiele einer breiteren Masse zugänglich zu machen. Jedes Mal wenn die Diskussion wieder aufflammt, sieht Wagner für sich die Chance „ein paar wirklich gute Aussagen und ein paar wirklich gute Dinge in die Massenmedien hineinzukriegen, was ich sonst nicht habe!"

2.2.2 Deutsche Politiker gegen „Killerspiele" – Die „Killerspieldebatte"

Im Juni 2009 forderten die 16 Innenminister der deutschen Bundesländer ein baldiges Verbot von „Killerspielen". Laut Uwe Schünemann[16] „sinke die Hemmschwelle zur Gewalt" und nimmt die Tatsache, „dass Amokläufer sich vor der Tat immer wieder mit solchen Spielen beschäftigt hätten" zum Anlass für seine Verbotsforderung. Für den Bayrischen Innenminister Joachim Hermann ist es wissenschaftlich klar erwiesen, dass gewalthältige Computerspiele die Gewaltbereitschaft fördern und die Empathiefähigkeit sinken lassen. Er geht sogar so weit, violente Computerspiele in ihren schädlichen Auswirkungen mit Drogen und

[14] Vgl. Rosenstingl im persönlichen Interview vom 18.5.2010
[15] Vgl. Wagner im persönlichen Interview vom 16.7.2010
[16] Der Standard, online Ausgabe: Deutsche Innenminister für baldiges Verbot von „Killerspielen", http://derstandard.at/1244117059806/Deutsche-Innenminister-fuer-baldiges-Verbot-von-Killerspielen (27.8.2010)

Kinderpornografie gleichzusetzen.[17] Der ehemalige Bundespräsident Deutschlands, Horst Köhler, rief anlässlich der Trauerfeier nach dem Amoklauf von Winnenden zum Verzicht von gewalttätigen Filmen und Computerspielen auf und argumentierte gar mit dem „gesunden Menschenverstand", der einem den Schaden solcher Medien sagen würde.[18]

Einer der auffälligsten Redner und Gegner von Computerspielen in der aktuellen „Killerspiel" Diskussion, ist der in Frankfurt geborene Professor und Direktor des Kriminologischen Forschungsinstitutes von Niedersachsen, Christian Pfeiffer. Nach den Aussagen in einem Interview[19] von Professor Pfeiffer, gäbe es weltweit keinen empirischen Nachweis, dass Computerspiele in irgendeiner Weise sinnvoll wären. Im Gegenteil, würde durch das Spielen von Computer-, insbesondere von „Killerspielen" eine Veränderung der Persönlichkeit des Spielers erfolgen und für die steigende Jugendkriminalität verantwortlich sein. Des Weiteren würde durch die emotionale Belastung von brutalen Inhalten in Videospielen, das Gedächtnis leiden und dadurch Schulleistungen merkbar reduziert. Die Verschlechterung von Schulnoten ginge so Hand in Hand mit übermäßigem Medienkonsum.
Zusätzlich zu den eher noch einleuchtenden Argumenten wie die verschlechterte Schulleistungen, ist Professor Pfeiffer noch für weit „fantasievollere" Meinungen bekannt. So tragen „Killerspiele" laut Pfeiffer etwa Schuld daran, warum sich Leute gewaltbereiten Rocker-Gruppen wie den Hells Angels anschließen. Die Gewaltlust, welche Computerspiele auslösen, wird so in das reale Leben übertragen und eben etwa als gewaltbereiter Rocker nach außen hin demonstriert.[20]
Sven Slotosch fasst in seinem Internet Kommentar[21] die Ergebnisse seiner oben bereits erwähnten Magisterarbeit zusammen, wobei er mit den deutschen Verhältnissen hart ins Gericht geht. Demnach schien die Bekämpfung der Symptome des Amoklaufes wichtiger als die Ergründung der eigentlichen Ursachen. Ein ganzheitlicher Blick auf die Tat, welcher möglichst umfassend alle möglichen Faktoren beleuchtet, wurde zugunsten schneller Antworten und immer wieder gleichen, automatisierten Debatten aufgegeben. So wurde sofort wieder der Ruf nach Verboten von „gewaltverherrlichenden" Computerspielen, Filmen oder

---

[17] Vgl. Der Standard, online Ausgabe: "Tötungstrainingssoftware" Killerspiele sind wie Drogen und Kinderpornos, http://derstandard.at/1237228923925/Toetungstrainingssoftware-Killerspiele-sind-wie-Drogen-und-Kinderpornos (27.8.2010)
[18] Vgl. Der Standard, online Ausgabe: Deutscher Bundespräsident für Verbot von Gewaltspielen, http://derstandard.at/1237228108607/Deutscher-Bundespraesident-fuer-Verbot-von-Gewaltspielen (27.8.2010)
[19] Video online unter: http://www.youtube.com/watch?v=p4nuE0bahXg&feature=related (27.8.2010)
[20] Vgl. Schneider: „Killerspiel"-Debatte – Pfeiffer: Spiele schuld an Rocker-Gewalt, http://www.gamestar.de/index.cfm?pid=86&pk=2313575 (27.8.2010)
[21] Vgl. Slotosch: Das alte Lied, das alte Leid, http://www.heise.de/tp/r4/artikel/24/24101/1.html (27.8.2010)

Musik laut. Die Verwendung der leidlichen Begriffe Amoklauf und „Killerspiel" leisten ihr übriges zur Emotionalisierung der Debatte.
Zur Verdeutlichung unter welchen Bedingungen die Diskussion in Deutschland teilweise geführt wurde und welche Vorwürfe man sich schnell gefallen lassen musste, wenn man sich nicht auf die Seite der Gegner stellen wollte, führt Slotosch folgendes Zitat an:

> *„Wer das Unverständliche verstehbar und das Unerklärbare erklärbar machen möchte, der muss aufpassen, dass er sich nicht – zumindest unterschwellig – auf die Seite des Täters stellt und versucht, das Unentschuldbare mit irgendwelchen Umständen zu erklären."* Angela Merkel, Bundestagsdebatte vom 03. Juli 2002[22]

Für großes Aufsehen sorgte Ende 2007 ein Amateurvideo[23], welches von Matthias Dittmayer auf die Videoplattform You-Tube gestellt wurde. In diesem zerpflückt der Bremer Student Behauptungen in den deutschen Magazinen *Frontal21*, *kontraste*, *hartaberfair* und *panorama* und deckt so Einseitigkeiten und teils haarsträubende Falschdarstellungen in der medialen Berichterstattung bezüglich Gewalt in Computerspielen auf. Das Video wurde bislang bereits 1.984.415 (Stand 27. August 2010) angeklickt.

Die Folgen dieser Debatte spiegeln sich mittlerweile in der öffentlichen Meinung Deutschlands wieder. Umfragen zufolge, welche von Statista, einem der größten Statistik Portalen Deutschlands, durchgeführt wurden, stimmten 59%[24] der Befragten für ein Verbot von „Killerspielen". Dementsprechend waren knapp 70%[25] der Meinung, dass „Killerspiele" für die zunehmende Gewalt an Schulen mitverantwortlich seien. Runde 35%[26] der Befragten waren ebenso der Ansicht, gewaltverherrlichende Computerspiele trugen die größte Schuld an den Amokläufen wie Winnenden und Erfurt. 30% gaben den Eltern die Schuld, unter 20% Filmen, diversen Medien und dem Internet und weniger als 5% sahen die Schuld an den schulischen Gegebenheiten.

---

[22] Zitiert nach Slotosch: Slotosch, Sven: Das alte Lied, das alte Leid, http://www.heise.de/tp/r4/artikel/24/24101/1.html (27.8.2010)
[23] Video online unter: http://www.youtube.com/watch?v=R9JRm3iQQak (27.8.2010)
[24] Vgl. Statista (2010): Meinungen über ein Verbot von „Killerspielen" http://de.statista.com/statistik/daten/studie/427/umfrage/meinung-ueber-ein-verbot-der-%22killerspiele%22/ (31.8.2010)
[25] Vgl. Statista (2010): Mitverantwortung der „Killerspiele" für Gewalt in der Schule http://de.statista.com/statistik/daten/studie/426/umfrage/mitverantwortung-der-%22killerspiele%22-fuer-gewalt-in-der-schule/ (31.8.2010)
[26] Vgl. Statista (2010): Amokläufe: Träger größter Schuld http://de.statista.com/statistik/daten/studie/4868/umfrage/amoklaeufe%3A-traeger-groesster-schuld/ (31.8.2010)

Nach der Meinung von Herbert Rosenstingl[27], liegt die Ursache, der zum Teil heftig geführten Diskussion über Verbote in Deutschland, in einer sehr protektiven und paternalistischen Tradition im Bereich der Medien. Verbote und Indizierungen hätten in der deutschen Medienlandschaft schon seit der Weimarer Republik Eingang die Medienpolitik gefunden. So kommt es, dass in diesem Kontext, neben berechtigter und notwendiger Sorgen, oftmals sehr verkürzende Aussagen im Rahmen des gesellschaftlichen Diskurses getroffen werden.

2.2.3 Debatte in Österreich?

Auffällig erscheint es, dass in Österreich nur sehr wenig über die möglichen Folgen von Gewalt in Computerspielen, oder gar einem Verbot bestimmter Trägermedien, sei es nun Musik, Filme oder eben Computerspiele debattiert wird.
Herbert Rosenstingl[28] sieht dies vor allem einmal im Umstand begründet, dass bislang kein verheerender Amoklauf in Österreich stattgefunden hat. Sollte dieser jedoch allen Hoffnungen zum Trotz dennoch passieren, so hegt Rosenstingl[29] die Vermutung, dass die Ursachen dann dort gesucht werden, wo sie tatsächlich liegen. Außerdem herrsche in Österreich eine Tradition der Positivprädikatisierung. Als in den 1960er Jahren in Deutschland die Indizierungsstelle, die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) sehr sehr stark ausgelastet war, gab es in Österreich keinerlei Ansätze dazu. Im Gegensatz wurde über den Buchklub der Jugend eine Empfehlungsstelle für gute Kinder und Jugendliteratur ins Leben gerufen, welche gepflegt und beworben wurde und darüber hinaus mit Schulen kooperierte. Daraus entwickelte sich eine Tradition, die später auch auf (Kino)Filme in Form der Jugendmedienkommission im Unterrichtsministerium übertragen wurde. Ohne Auftrag oder Grundlage überprüft diese Kommission Kinofilme und spricht für den Jugendschutz der Bundesländer, welche letztendlich verantwortlich sind, Empfehlungen und Altersempfehlungen aus. Diese werden in eine Datenbank eingetragen und dienen als Hilfestellung für Eltern und Erziehende. Dieser Tradition folgend, wurde diese Praxis auch auf Computerspiele angewandt. Seit 1994 wird vom Ministerium eine Liste empfehlenswerter Spiele unterstützt, welche anfangs redaktionell zustande kam und nun seit 2005 in den Händen der Bundesprüfstelle für die Positivprädikatisierung von Computer und Konsolenspielen (BuPP) liegt. Diese Faktoren zusammen machen es laut Rosenstingl[30] sehr schwer, in Österreich Wissenschafter zu finden, die eine Linie argumentieren würden, welche

[27] Vgl. Rosenstingl im persönlichen Interview vom 18.5.2010
[28] Vgl. Rosenstingl im persönlichen Interview vom 18.5.2010
[29] ebda.
[30] ebda.

irgendwie in Richtung „Killerspieldebatte“ gehen würde. „Es ist einfach ein Bewusstsein dafür da, dass die Dinge differenzierter zu betrachten sind und dementsprechend auch differenzierter formuliert werden“ so Rosenstingl[31] im genauen Wortlaut des Interviews.

2.2.4 Das US Militär und Computerspiele

Ein immer wieder kehrendes Argument von Gegnern so genannter „Killerspiele“ ist die Behauptung das U.S. Militär nutze Ego bzw. Third Person Shooter zur Ausbildung ihrer Soldaten. Sie sollen so durch die intensive Nutzung dieser Spiele, gleich einem Simulator, einen zusätzlichen Trainingseffekt erzielen. Außerdem würde durch die automatisierten Prozesse, welche durch längere Nutzung von Shootern entstehen, eine Senkung der natürlich gegebenen Tötungshemmung des Menschen erfolgen.[32]

Abgesehen davon, dass die pure Existenz einer Tötungshemmung bei Menschen in der Wissenschaft umstritten ist[33], konnte bislang kein Beweis für eine Reduktion dieser durch den Gebrauch von Computerspielen vorgelegt werden. Simulatoren werden bei verschiedensten Armeen der Welt spätestens seit dem 2. Weltkrieg eingesetzt. Da moderne Simulatoren in ihren Grundzügen modernen Computerspielen ähneln, erscheint es einfach, diese gleichzusetzen und von gleichen Wirkungsmustern zu sprechen. Michael Wagner geht mit dem „Mythos der Tötungshemmung“ in einem Weblog jedoch hart ins Gericht, in dem er ausführt:

> *„Zusammengefasst sei hier festgestellt, dass die derzeit im Umlauf befindlichen Aussagen zur Reduktion der Tötungshemmung auf Arbeiten basieren, die einer üblichen wissenschaftlichen Kritik in keiner Weise standhalten können. Hier werden Militärsimulationen mit Computerspielen in einen Topf geworfen und Korrelationen kausale Zusammenhänge zugestanden, die teilweise an den Haaren herbeigezogen sind. Es handelt sich hierbei ganz klar um einen Mythos auf Basis der Medieninkompetenz seiner Verbreiter.“*[34]

Auch Herbert Rosenstingl kann das Einbringen von „Killerspielen der US Army“ in die Diskussion um Computerspiele nicht ganz nachvollziehen. Für ihn klingt es wörtlich nach

[31] Rosenstingl im persönlichen Interview vom 18.5.2010

[32] Vgl. Der Standard, online Ausgabe: “Tötungstrainingssoftware“ Killerspiele sind wie Drogen und Kinderpornos, http://derstandard.at/1237228923925/Toetungstrainingssoftware-Killerspiele-sind-wie-Drogen-und-Kinderpornos (27.8.2010)

[33] Vgl. Reemtsma: Sozialkongress „Der Mensch hat keine Tötungshemmung“, .http://www.hr-online.de/website/rubriken/nachrichten/index.jsp?rubrik=5710&key=standard_document_27148296 (29.6.2010)

[34] Wagner: Zum Mythos der Tötungshemmung, http://www.gamestudies.at/2009/03/zum-mythos-der-t%C3%B6tungshemmung.html (28.8.2010)

dem Versuch, den „Mythos des Einsatzes von Killerspielen durch die US Army in wissenschaftliche Bahnen zu bringen." Dies wäre aber schlicht und einfach nicht möglich, denn:

> *„Die US Army kann Computerspiele nicht einsetzten um die Tötungshemmung herabzusetzen, weil es nicht geht. Weil es eben ein Spiel ist und ich kann im Spiel immer nur das trainieren was das Spiel von mir fordert. Wenn das Spiel keine Aggression gegen Menschen fordert, sondern bloß darstellt, dann werde ich bei der tatsächlichen Ausübung von Gewalt gegen Menschen keine Empathieherabsetzung haben."* [35]

Zusätzliches Wasser auf die Mühlen der Spiele Kritiker gießt die US Army mit einem selbst entwickelten Spiel namens *Americas Army*. Dieser Ego- Shooter, der auf dem PC mittlerweile die dritte Auflage erlebt und auch auf Microsofts Xbox360 erscheinen soll, hat die Ausbildung und den Einsatz amerikanischer Soldaten zum Inhalt und setzt dabei auf möglichst realitätsnahe Spielmechanik. Obwohl die Spiele selbst nur mittelmäßige Bewertungen durch die Fachpresse erhielten, erfreut sich der Online Multiplayer Part größter Beliebtheit. So erhielt *Americas Army* 2009 mehrere Einträge ins Guinness Buch der Rekorde, da es bis zu diesem Zeitpunkt 42,5 Millionen Downloads verzeichnete und mit 9 Millionen Spielern die „größte virtuelle Armee" stellte, welche gemeinsam über 230 Millionen Spielstunden verbrachten. Außerdem hält das Spiel noch den „größten Reise Simulator" Rekord mit über 1800m² begehbarer Fläche und ist schlicht das erste Computerspiel, welches durch eine Militär Website unterstützt wird.[36]
Gerade die Nutzerzahlen sind jedoch unter dem Umstand zu betrachten, dass *Americas Army* gratis zum Download zur Verfügung gestellt wird. Die Hemmschwelle das Spiel „einfach einmal zu testen" liegt so sehr niedrig.

Die Entwicklungs- und Betriebskosten (Serverwartung etc.) beliefen sich Ende 2009 bereits auf 32 Millionen US Dollar, wobei allerdings zu beachten ist, dass dieses Geld im Rahmen

---

[35] Rosenstingl im persönlichen Interview vom 18.5.2010
[36] Vgl.GamePro, online Ausgabe: America´s Army, http://www.gamepro.de/news/spiele/xbox360/egoshooter/americas_army_rekorde/1959754/americas_army_rekorde.html (28.8.2010)

des US Militärbudgets nicht unter die Kategorie Ausbildung, sondern unter „Rekrutierung" fällt.[37]

Americas Army wird demnach nicht zur Aus-, Weiterbildung oder Desensibilisierungsmaßnahme der bestehenden Amerikanischen Armee verwendet, sondern wird offiziell als Nachwuchsförderungsmaßnahme angesehen. Die Absicht, mittels Computerspielen junge Menschen für das US Militär zu begeistern, mag zwar ohne Frage moralisch fragwürdig erscheinen, steht jedoch in einem anderen Kontext, als die von Spiele Kritikern angeführten Argumente bezüglich der Wirkung auf das Aggressionspotential oder die Psyche von Videospielern.

32 Millionen Dollar erscheinen auf den ersten Blick zwar viel, wie Prof. Michael Wagner jedoch im oben bereits genannten Weblog[38] anführt, ist diese Investition nur ein Bruchteil des Gesamtbudgets des Militärbudgets der USA, welches jährlich ca. 500 Milliarden Dollar beträgt. Wäre *Americas Army* wirklich so ein militärischer Erfolg, wie manchmal übereifrig kolportiert wird, so wäre dieser Betrag wahrscheinlich um ein vielfaches höher.

Im krassen Widerspruch zur oben angeführten Diskussion steht eine Studie der US Army, nach der Computerspieler die schlechteren Soldaten sind. Inhalt der Studie war es so genannte „Roadside Bombs", also versteckte Sprengsätze am Straßenrand zu erkennen, welche die Haupttodesursache für amerikanische Soldaten im Irak oder Afghanistan darstellen. Dabei stellte sich heraus, dass Computerspieler wesentlich schlechter abschnitten als Nicht- Spieler. Die US Army erklärt diesen Umsatnd damit, dass Gamer gewohnt sind, sich beim Computerspielen ausschließlich auf den Bildschirm zu konzentrieren und daher in der Realität eine schlechtere Aufnahmefähigkeit für ihre gesammte Umgebung hätten. Probanden, welche hingegen in ihrer Freizeit jagen oder in sozial schwächeren Gegenden aufgewachsen waren, schnitten bei dieser Studie überdurchschnittlich gut ab.[39]

Um Soldaten beim virtuellen Training zu unterstützen, stützte sich das US Militär bislang auf PCs. Aus Kostengründen wurde überlegt, auf die Spielkonsole XBox360 umzusteigen. Microsoft weigerte sich jedoch zum einen aus finanziellen Gründen (der Gewinn würde

---

[37] Vgl.GamePro, online Ausgabe: America´s Army – Aufgedeckt, http://www.gamepro.de/news/spiele/xbox360/egoshooter/americas_army_rekorde/1959754/americas_army_rekorde.html (28.8.2010)
Sowie[37] Vgl. Der Standard, online Ausgabe Kucera: America´s Army: Armee steckte 32 Millionen Dollar in Entwicklung, http://derstandard.at/1259281604788/Americas-Army-Armee-steckte-32-Millionen-Dollar-in-Entwicklung (28.8.2010)
[38] Vgl. Wagner; Computer Game Studies: Zum Mythos der Tötungshemmung, http://www.gamestudies.at/2009/03/zum-mythos-der-t%C3%B6tungshemmung.html (28.8.2010)
[39] Vgl. Los Angeles Times, online Ausgabe Perry: Some troops have a sixth sense for boms, http://www.latimes.com/news/nationworld/world/la-fg-bombs-vision28-2009oct28,0,36980.story (28.8.2010)

minimiert werden wenn jeweils nur eine Konsole mit nur einem Spiel verkauft werden würde), zum anderen aber auch mit der Aussage, dass die Spielkonsole nicht den Beigeschmack einer Waffe erhalten sollte.[40]

2.2.5 Call of Duty - Modern Warfare 2 der Tabubruch:

Wie oben bereits erläutert wurde, wurden in der Vergangenheit seitens einiger deutscher Politiker und Medien oftmals Spielszenen verfremdet oder aus dem Zusammenhang gerissen, um eine möglichst reißerische Berichterstattung bieten zu können. Konnten diese Behauptungen noch mit relativ wenig Aufwand widerlegt und entkräftet werden, so bietet der neueste Shooter des Actionspielspezialisten Activision Blizzard – *Call of Duty: Modern Warfare 2,* veröffentlicht im November 2009, neue Munition für alle Kritiker von Computerspielen.

Konkret geht es um den so genannten Flughafenlevel in der Frühphase des Spieles. In diesem Level begleitet der Spieler undercover eine Gruppe Terroristen, die mit roher Waffengewalt einen Anschlag auf einen Moskauer Flughafen durchführt. Dabei werden kaltblütig alle Zivilisten erschossen, die sich in unmittelbarer Nähe befinden und der Spieler hat die Möglichkeit, sich uneingeschränkt an diesem Gemetzel zu beteiligen. Einzig in der deutschen Version des Spieles wird der Level als gescheitert betrachtet, wenn der Spieler ebenfalls auf Zivilisten feuert. Polizisten, welche sporadisch versuchen die Menschen zu verteidigen, dürfen jedoch ohne weiteres getötet werden.

Mit diesem Level werden vor allem diejenigen vor den Kopf gestoßen, welche seit Jahren gegen die einseitige Berichterstattung und Verunglimpfung von unzähligen Spielern in aller Welt auftreten, denn angesichts der oben geschilderten Szenen sind auch sie fassungslos. Der Chefredakteur des Fachmagazines Gamestar, Michael Trier drückt seine Enttäuschung über diesen Umstand in einem Videokommentar mit den folgenden Worten aus:

> *„Man kann wirklich viel gutes sagen über ModernWarfare 2, ... , das ist wirklich ein hochqualitatives Aktionspiel für Erwachsene. Warum also reden alle über diese eine Szene, über den Flughafenlevel? Weil diese Szene ein Tritt ins Gesicht ist all derjeniger ist die bisher in Deutschland Arbeit für das Kulturgut Videospiel geleistet haben!“*[41]

[40] Vgl. der Standard, online Ausgabe Zsolt: Soldaten-Training, http://derstandard.at/1263707142539/Soldaten-Training-Microsoft-verweigert-US-Militaer-Xbox-360-Konsolen (28.8.2010)
[41] GamePro Video zu Call of Duty, Trier: Modern Warfare 2: Meinungen zur Terrormission 3:45, http://www.gamepro.de/index.cfm?pid=386&pk=1936 (28.8.2010)

Auch Markus Schwendtel, Chefredakteur des Fachmagazines Gamepro sieht eine zukünftige Debatte um gewalthältige Computerspiele nun erschwert, denn dies wären genau die Szenen, „die wir bald bei jeder Diskussion um die so genannten Killerspiele zu sehen bekommen werden. Und wir werden nicht mehr dagegen sagen können: „Halt, das stimmt so nicht!“ Denn es ist wahr.“[42]

Zusätzlich handelt es sich bei Modern Warfare 2 nicht um ein Randgruppenspiel, denn wie weiter unten näher erläutert werden wird, brach der Shooter am Erscheinungstermin und in weiterer Folge alle bisherigen Verkaufsrekorde und ist darüber hinaus technisch und spielerisch auf aller höchstem Niveau. Was also hat die Entwickler von Infinity Ward dazu veranlasst solch eine Szene einzubauen?

Nach eigenen Angaben wollten diese die „Abscheulichkeit des Terrorismus zeigen und es dem Spieler ermöglichen, sich in die Gedankenwelt der Verbrecher zu versetzen“. Dies ist aber nach überwiegender Meinung der Fachpresse, wie eben der Gamepro sowie nach Meinung des Autors dieser Zeilen nicht gelungen. Eine angebliche Empathie bleibe komplett aus, die Opfer seien gesichtslos und das Blutbad liefe vergleichsweise steril ab.[43]

Darüber hinaus laufen die Szenen völlig emotionslos ab, die Terroristen bewegen sich beinahe stoisch, ohne eine Regung, ohne Kommentar oder sonstige Erklärungen. Von einer Gedankenwelt ist nichts zu merken.

Fabian Siegidsmund, Redakteur bei Gamestar meint im selben oben genannten Videokommentar dazu:

> *„Wenn Infintity Ward mit dieser Szene wirklich das Grauen des modernen Terrorismus hätte zeigen wollen, dann hätten sie das genauso gut aus der Sicht des Opfers machen können, man hätte hier einen Zivilisten spielen können, der versucht vor den Terroristen zu entkommen und es womöglich nicht schafft. Dann hätte man gezeigt wie sich dieser Schrecken bei einem selbst anfühlt und nicht wie es ist diesen Schrecken zuzuführen, das hätte vielleicht das angeblich selbst gesetzte Ziel erreicht.“*[44]

---

[42]GamePro, online Ausgabe Schwerdtel und Trier: Call of Duty Modern Warfare 2 killt die Spielkultur, http://www.gamepro.de/specials/call_of_duty_modern_warfare_2_kommentar/1963518/call_of_duty_modern_warfare_2_kommentar.html (28.8.2010)

[43]vgl. ebda.

[44]GamePro Video zu Call of Duty, Trier: Modern Warfare 2: Meinungen zur Terrormission 4:59, http://www.gamepro.de/index.cfm?pid=386&pk=1936 (28.8.2010)

Für Schwerdtel bleibt abschließend nur Ärger zurück. Ärger über Infinity Ward und den Umstand, dass selbst Gamedesign- Profis versuchen, mit solch billigen Methoden eine offenbar kalkulierte Provokation zu erzielen und damit allen fast schon beruhigten „Killerspiel“ Gegnern neue Munition liefern.[45]

Wollte man nun durch diesen „Skandal“ eine höhere Aufmerksamkeit und damit höhere Verkaufszahlen erzielen, oder ging es den Entwicklern wirklich um das propagierte höhere Ziel der Aufklärung. In jedem Fall wurde eine Grenze überschritten, wenn sogar hart gesottene Chefredakteure großer Magazine wie Gamestar oder Gamepro die gezeigten Szenen unangenehm auffallen und sie zu klaren Stellungnahmen drängen. Die Grenze ist eine ethische, nicht eine des Machbaren und sie fällt erst durch den enormen Erfolg des Spieles auf. Denn moralisch fragwürdige Szenen gab es schon genug im Laufe der Geschichte des Computerspiels. Diese erreichten jedoch nicht annähernd ein so großes Massenpublikum wie *Modern Warfare 2* und wurden deshalb auch nicht so breit diskutiert.

Michael Wagner[46] erhoffte sich durch diesen Tabubruch etwas. Denn jedes Medium musste irgendwann einmal seine Grenzen finden und definieren. Diesen Prozess hat das Computerspiel als Medium bisher noch nicht vollzogen.

Mit den wachsenden technischen Möglichkeiten sind den Ideen der Entwickler kaum mehr Grenzen gesetzt und daher wird es in Zukunft immer wieder zu programmierten Auswüchsen kommen, die dem Einen oder Anderen, dem Einzelnen oder der Masse, dem Kulturkreis oder der Gesellschaft zu weit gehen werden.

Wie in der Geschichte jeden Mediums muss früher oder später nach Wagners[47] Ansicht eine breite Diskussion stattfinden, wo die moralisch-ethischen Grenzen dieses liegen. Dass heißt, dass sich eine breite Masse finden muss, diese wurde durch *Modern Warfare 2* erreicht, die mittels intensiver Diskussion die Grenzen des Tabus definiert. Natürlich ist danach immer noch der Bruch mit diesen Grenzen möglich, er wird aber als dieser erkannt, wodurch eine Kategorisierung erfolgen kann. Die breite Diskussion fand zwar statt, das erhoffte Ergebnis blieb jedoch aus. Dafür war das Gezeigte dann doch zu „handzahm“, die „Flughafenszene“ wurde als das entlarvt was sie war, ein Marketingtrick und die Gestaltung der deutschen Fassung tat ihr übriges dazu.

---

[45]Vgl. GamePro, online Ausgabe Schwerdtel und Trier: Call of Duty Modern Warfare 2 killt die Spielkultur, http://www.gamepro.de/specials/call_of_duty_modern_warfare_2_kommentar/1963518/call_of_duty_modern_warfare_2_kommentar.html (28.8.2010)
[46] Vgl. Wagner im persönlichen Interview vom 16.7.2010
[47] Vgl. ebda.

Der nächste Kandidat, welcher eine ethische Diskussion auszulösen vermag, steht im Übrigen bereits in den Startlöchern. Denn der neueste Ableger der *Medal of Honor* Reihe, welcher im Herbst 2010 auf den Markt kommen wird, beschäftigt sich nicht mehr wie seine Vorgänger mit dem 2.Weltkrieg, sondern mit dem Krieg in Afghanistan. Damit wagt Electronic Arts das Setting seines Militärshooters in einen aktuellen Konflikt zu verlegen, was bisher nur äußerst selten bei Computerspielen der Fall war.

Die Kritik an diesem Vorgehen bleibt nicht aus und so schießen sich bereits vor der Veröffentlichung etliche Interessensgruppen auf das anstehende Spiel ein. Angefangen von Elternvereinen in den USA, deren Kinder in Afghanistan stationiert sind, über die deutsche Bundeswehr, die es als widerwärtig bezeichnet solch ein Spiel auf den Markt zu bringen, während in Afghanistan Menschen sterben, bis hin zum britischen Verteidigungsminister Liam Fox herrscht Empörung vor. Fox ärgerte sich vor allem darüber, dass es im Multiplayer Modus des Spieles möglich sein wird auf Seiten der Taliban in die Schlacht zu ziehen und sprach sich daher vehement gegen die Veröffentlichung des Spieles aus. Electronic Arts hingegen ist sich keiner Schuld bewusst und argumentiert, dass aktuelle Gewalt in Büchern, Filmen oder im TV thematisiert werden darf. Warum sollte dies also nicht auch in Computerspielen geschehen dürfen?[48]

Sehr wahrscheinlich wird sich aber auch *Medal of Honor* gut verkaufen und viele Fans sowie auch Gegner gewinnen. Somit ist eine längerfristige Debatte vorherzusehen. Zu welchem Ergebnis diese gelangt und ob die Grenze des ethisch vertretbaren, in Computerspielen dadurch ein wenig schärfer gezogen werden wird, muss sich noch herausstellen.

2.3 Theorie

Allgemein ist zu sagen, dass viele der klassischen, sowie der neueren Wirkungstheorien, mehrere Modelle zur Klärung der Wirkungsprozesse anbieten. Einige bauen aufeinander auf oder sind die Folge einer steten Entwicklung. Wirklich widersprechende Thesen kommen nur selten auf, sind aber aufgrund der unterschiedlichen Problemansätze durchaus möglich. Da im Bereich der Wirkungsforschung von Computerspielen bislang noch keine eindeutigen Ergebnisse erzielt werden konnten, ist es nicht auszuschließen, dass unterschiedliche Theorien zu unterschiedlichen Ergebnissen führen können, oder diese sich gar gegenseitig

[48] Vgl. GamePro, online Ausgabe: Medal of Honor – Kontroverse, http://www.gamepro.de/news/spiele/ps3/ego-shooter/medal_of_honor_kontroverse/1966880/medal_of_honor_kontroverse.html (28.8.2010)
Sowie: Vgl. consol.AT, online Ausgabe: Soldaten üben Kritik an Medal of Honor, http://www.consol.at/News.10+M52a040c43c2.0.html (28.8.2010)

widersprechen. Dies zeigen die weiter unten angeführten Studien, die zu teils gegensätzlichen Ergebnissen gelangten.

2.3.1 Game Studies

Die Disziplin der Game Studies geht zurück auf eine Dissertation des norwegischen Literaturwissenschafter Espen Aarseth im Jahr 1997. In dieser setzte sich Aarseth mit der Frage auseinander, in wie fern Computerspiele mit Literatur zu tun haben. Seinen Schlussfolgerungen nach unterscheiden sich Computerspiele demnach nicht von vielen klassischen Literaturformen und dass diese dieselben narrativen Strukturen aufweisen. Dementsprechend forderte Aarseth Computerspiele nicht als neues Medium zu begreifen, sondern als Form der Literatur, die es gilt in die Literaturwissenschaft einzubetten. Daraufhin folgte eine erste Auseinandersetzung mit dem Medium, welche nicht nur dessen Narratologie sondern auch dessen Ludologie mit einschloss. Aus dieser Diskussion entstanden die Entscheidung und die Forderung nach einer neuen Disziplin, da man Computerspiele nicht mit literaturwissenschaftlichen Methoden untersuchen konnte. So entstand im Jahr 2001 die Disziplin der Game Studies, welche eher international ein Begriff ist als beispielsweise in Deutschland, wo gerne von Game Science die Rede ist. [49]

Michael Wagner[50] betont, dass heute nicht mehr so radikal von einer neuen Wissenschaftsdisziplin die Rede ist, sondern dass inzwischen klar ist, das Medium Computerspiel im Bereich der Medien- und Kommunikationswissenschaften zu sehen.

2.3.2 Gewalt und Aggression

Der Begriff Gewalt an sich lässt sich nur schwer definieren. Dieser Umstand führt auch dazu, dass in Studien, die sich in irgend einer Weise mit Gewalt beschäftigen oft unterschiedlichste Definitionen verwendet werden, was laut Kunczik[51] auch einer der Hauptgründe ist warum trotz unzähliger Studien zum Thema Gewalt in Computerspielen kein eindeutiges Messergebnis vorliegt. Doch dazu mehr unter dem Kapitel 2.6.1.

Eine allgemeine Definition von Gewalt lautet: „Gewalt ist eine sichtbare physische Kraft, die sich mit der Absicht präsentiert, zu verletzen oder zu töten.“[52]

[49] Vgl. Wagner im persönlichen Interview vom 16.7.2010
[50] Ebda.
[51] Vgl. Kunczik und Zipfel 2006, S. 21
[52] Gerbner et al. 1978 zit. nach Geyer 2006, S. 20

Im soziologischen Sinn kann Gewalt auch „als Androhung oder Gebrauch körperlicher Gewalt gegen die eigene Person oder andere definiert werden, durch die Körperverletzungen oder der Tod eintreten“[53] verstanden werden.

Eine Ähnliche Definition lautet: „Gewalt ist eine beabsichtigte Aktion, welche einen anderen Akteur zu verletzten oder aber den Aktionsraum des anderen Akteurs durch physische oder psychische Manipulation (Drohung) einzuschränken versucht.“[54]

Noch weitläufiger ist die Verwendung des Begriffes Aggression. Am ehesten gebräuchlich erscheint eine Begriffsdefinition nach Geyer[55], wonach Aggression „die Erwartung, dass das gezeigte Verhalten zu einer körperlichen/psychischen Verletzung des Opfers führt“.
An der Ähnlichkeit dieser Definition mit jenen des Gewaltbegriffes ist zu erkennen, dass sich die Begriffe Gewalt und Aggression nur schwer voneinander unterscheiden lassen. Aus diesem Grund werden im Laufe dieser Arbeit beide Begriffe im gleichen Zusammenhang verwendet werden.
Ebenso vielseitig wie die Begriffsdefinitionen sind die verschiedensten Arten von Gewalt, welche gemeinhin unterschieden werden.
Demnach kann Gewalt zwischen legitimer und illegitimer Gewalt, physischer, psychischer und physiologischer Gewalt, körperlicher und verbaler Gewalt, intentionaler und nicht intentionaler Gewalt, individueller und kollektiver Gewalt, manifester und latenter Gewalt, ausgeübter und erlittener Gewalt, rationaler und irrationaler Gewalt, aktiver und reaktiver Gewalt, konstruktiver und destruktiver Gewalt, sowie zwischen sauberer und schmutziger Gewalt unterschieden werden.[56]

2.3.3 Hypothesen zum Ursprung von Aggressionen des Menschen:

- **Der angeborene Trieb**

„Die Aggressivität ist ein angeborener Trieb, der sich von innen her aufstaut und daher notwendigerweise nach Entladung drängt.“[57] So sah Sigmund Freud den Destruktions- bzw.

---

[53]Giddens 1999, S. 403
[54]Silbermann et al. 1973 zit. nach Geyer 2006, S. 20
[55]Geyer 2006, S. 21
[56]Vgl. Kunczik 2006, S. 23
[57]Freud, zit. nach Konecny und Leitner 1997, S. 136

Aggressionstrieb neben dem Erostrieb als einen der beiden grundlegendsten menschlichen Triebe an, aus denen alle Verhaltensweisen des Menschen resultieren.
Neben William McDougall, der in seiner Instinkttheorie den Aggressionstrieb als einen von 18 grundlegenden Trieben verstand, teilte auch Konrad Lorenz diese Auffassung, indem er „die Aggression als einen auf den Artgenossen ausgerichteten Kampftrieb bei Mensch und Tier ansah“.[58]
Aggressive Energie kann diesen Auffassungen nach nun nicht verhindert werden, da sie zu den grundlegenden Trieben bzw. Verhaltensweisen des Menschen gehören, mit denen jeder Mensch von Beginn seines Lebens an konfrontiert ist. Nach dieser Auffassung ist es jedoch möglich, diese Energien „umzuleiten“ bzw. anderweitig, vor allem durch körperliche Aktivitäten, wie Sport oder jeglicher Form von friedlichen Wettkämpfen „abzulassen“.
Allgemein werden diese Theorien heute jedoch als überholt angesehen.

- **Die Frustrations- Aggressionshypothese**

Im Unterschied zu ersterer Hypothese wurden bei der Frustrations-Aggressionshypothese erstmals äußere Umstände, die zu aggressivem Verhalten führen können einbezogen. Postuliert von den beiden Lernpsychologen Dollard und Miller sieht diese Hypothese Aggression immer als situativ ausgelöstes Verhalten. Demnach werden Aggressionen immer durch Frustrationen ausgelöst und umgekehrt führen Frustrationen immer zu Aggressionen.[59]
Nach Konecny und Leitner[60] versteht die Psychologie Frustration (lat. "frustra“ = vergebens), „als den Zustand, in dem sich eine Person befindet, wenn sie an der Befriedigung von Trieben, Wünschen, Erwartungen gehindert wird.“
Steinlechner[61] merkt jedoch an, das auch der Frustrations-Aggressionsansatz als überholt anzusehen ist. Denn auf Frustration kann ebenso Resignation, sowie aktives Handeln zur Beseitigung von Zielbehinderungen folgen und große Nachgiebigkeit sowie Toleranz kann sogar zu einer Steigerung von Aggressivität führen. Des Weiteren werden aggressive Handlungen oft auch als Mittel zur Erreichung bestimmter Zwecke eingesetzt und um aggressionsfreie Individuen zu schaffen, müsste eine Umwelt absolut frustrationsfrei beschaffen sein.

[58]Steinlechner 2007, S. 7
[59]Vgl. Konecny und Leitner 1997, S. 136
[60]Vgl. Konecny und Leitner 1997, S159
[61]Steinlechner 2007, S. 8

- **Die Soziale Lerntheorie**

Nach dieser Theorie werden Aggressionen vor allem durch die Umwelt vorgezeigt und führen früher oder später zur Nachahmung dieser. So gibt die Gesellschaft gewisse aggressive Modelle vor, sei es durch Erziehung oder durch gewalthältige Problemlösungsstrategien, nach denen sich Heranwachsende, aber auch Erwachsene orientieren und gegebenenfalls imitieren. Somit weist die Lerntheorie oft auf brutale Filme als Vorzeigeobjekte hin, wonach sich die Rezipienten richten würden.

Bandura erweiterte die Theorie um die Behauptung, dass komplexe Aggressionsverhalten nicht auf einfachen Mechanismen beruhen, sondern viele unterschiedliche Faktoren zusammenspielen und so schlussendlich entweder zu aggressivem oder eben nicht aggressivem Verhalten führen würden.[62]

Weiter unten im Text wird diese Theorie noch einmal ausführlicher besprochen werden.

- **Motivationstheoretische Ansätze**

Die Vertreter dieses Ansatzes (Murray, Olweus, Konradt) sehen Aggression, wie Ladas[63] es ausdrückt, „als ein in jeder Person individuell verschieden organisiertes Verhaltenssystem“, wonach die gleichen situativen Reize je nach persönlicher Disposition ein durchaus anderes aggressives Verhalten auslösen können. Die antagonistischen Tendenzen Aggression und Aggressionshemmung würden mit den Reizen einer potentiell Aggressions- auslösenden Situation interagieren und so bei überwiegender, aggressiver Tendenzen das aggressive Verhalten ergeben.

Bei der Untersuchung der Wirkungen medialer Gewalt ist demnach die persönliche Disposition des Rezipienten zu berücksichtigen!

Im Bereich der Medienzuwendungsforschung stechen vor allem 3 Metatheoretische Perspektiven zur Medienselektion als theoretische Basis hervor:

Die **verhaltenstheoretische Perspektive** legt dabei ein „behaviorales Subjektmodell“ zugrunde, welches den sich verhaltenden Menschen als von der Umwelt kontrollierten Organismus, überspitzt gesagt als „Reiz-Reaktionsmaschine“ betrachtet.

Die **informationsverarbeitungstheoretische Perspektive** ist etwas breiter angelegt und fokussiert den Menschen eher im Sinne einer „Mensch als Computer“ Sichtweise, wobei dieser Informationen nach unterschiedlichen Mustern speichert und bearbeitet.

---

[62]Vgl. Steinlechner 2007, S. 9

[63]Ladas 2002, S.126f.

Die **handlungstheoretische Perspektive** sieht das menschliche Individuum wiederum als ein reflexives, kognitiv konstruierendes Subjekt, welches die Fähigkeit zu einer gewissen Abkoppelung von Reizen mittels Prozessen der bewusst- mentalen Vergegenwärtigung besitzt. So wird dem Menschen eine gewissen „Autonomie" in Bezug auf die Gestaltung und die Deutung seiner Umwelt zugestanden.[64]

2.4 Klassische Ansätze:

Zur Klärung der Wirkungsmechanismen violenter Computerspiele wurden bisweilen oft Wirkungstheorien herangezogen, die bereits aus der Fernsehgewaltforschung bekannt sind.[65] Im folgendem werden die bekanntesten, und wohl auch lang gedientesten dieser Theorien näher ausgeführt.

2.4.1 Die Kartharsisthese:

Entstanden ist diese Theorie vor allem in den vierziger Jahren des letzten Jahrhunderts im Rahmen des sozialpsychologischen Frustrations-Aggressions-Konzeptes und besagt nach Burkart[66], dass die Betrachtung medialer Gewaltdarstellungen die Aggression bzw. die Aggressionsbereitschaft der Rezipienten senkt. Die Kartharsisthese an sich stellt dabei wohl die älteste Medienwirkungstheorie dar, da sie ursprünglich auf Aristoteles zurückgeht, der der Meinung war, dass Jammer und Schauder innerhalb der Tragödie eine Reinigung (daher *kátharsis* (gr.) = „Reinigung") des Zuschauers von derartigen Affekten bewirke und es so zu einem Abbau psychischer Erregungszustände komme.
Im Sinne des Psychoanalytikers Sigmund Freud, der von der Existenz eines angeborenen Aggressionstriebes ausgeht, drängt diese aggressive Energie nun nach Entladung, die durch „dynamisches Mitvollziehen von Gewaltakten gleichsam abreagiert werden."[67]
Alle Formen der Katharsistheorie gelten heute bereits als widerlegt, so führt Herkner an, dass nach diesen Hypothesen der „Aggressionstrieb" anderen Gesetzen gehorchen müsste als andere Triebe.

> *... „So wird zum Beispiel niemand annehmen, dass die sexuellen Wünsche Halbwüchsiger durch Betrachten erotischer Filme schwächer werden, oder dass ein Hungriger durch den Anblick verlockender Speisen weniger hungrig wird. Warum*

---

[64]Vgl. Hartmann 2006, S. 23ff.
[65]Vgl. Kunczik und Zipfel 2006, S. 303
[66]Vgl. Burkart 2002, S. 337
[67]Burkart 2002, S. 338

sollte also gerade Aggressivität durch das Ansehen brutaler Filme reduziert werden?"[68]

Im Bereich der Wirkungskreise von Computerspielen könnte die Katharsistheorie jedoch wieder eine gewisse Gültigkeit erlangen, denn wie Ladas[69] anmerkt, besteht die Möglichkeit, dass Computerspiele, im Gegensatz zu anderen Unterhaltungsmedien, ein wirksameres weil „interaktiveres Abreagieren" ermöglichen könnten.

Anders als bei Film und Fernsehen, besteht gerade durch die eigene Anteilnahme am Spielgeschehen, also der direkten Ausübung von zum Beispiel Gewalt, die Möglichkeit so seine Aggressionen zu kanalisieren und auszuleben. So sieht es auch Purgathofer[70], in dem er die interaktive Komponente des Spielens als einen Kontrollmechanismus versteht, welcher es erlaubt, die emotionale Beteiligung am Geschehen zu regulieren. Spieler seien durch die Interaktivität selbst in der Lage zu entscheiden, wie und wie weit sie vorgehen wollen und würden Gewalt als Mittel zum Zweck im Rahmen des Spieles und damit nicht als real erleben. Diese Überlegung stellt im Endeffekt die Frage, ob so nicht eher ein Kanal zum Ausleben von Aggressionen entsteht, als dass eine Desensibilisierung erfolgen würde.

Der Annahme des „Abreagierens" kritischer gegenüber steht Michael Wagner[71], der sich eher an die Aussagen von Sheryl Olson, der Autorin von Grand Theft Childhood orientiert, wonach die Auseinandersetzung mit und die Faszination an Gewalt und Tod ein ganz natürlicher Teil des erwachsen werden darstellt und weniger mit dem Abreagieren von Aggressionen zu tun hat.

Abschließend bemerkt auch Kunczik[72], die Existenz von Hinweisen aus einigen Studien, auf das Computerspiele bewusst zum Aggressionsabbau gespielt werden. Diese Studienergebnisse besäßen aufgrund methodischer Gründe jedoch wenig Aussagekraft. Dass der erwünschte Aggressionsreduzierende Effekt auch eintritt, kann ebenfalls nicht als erwiesen betrachtet werden, zumal Misserfolge im Spiel aggressive Stimmungslagen möglicherweise noch verstärken könnten, so Kunczik.

[68]Herkner 1975, S. 318 zit. nach Burkart 2002, S. 338
[69]Vgl. Ladas 2002, S. 138
[70]Vgl. Mitgutsch und Rosenstingl 2008, S. 65
[71]Vgl. Wagner im persönlichen Interview vom 16.7.2010
[72]Vgl. Kunczik und Zipfel 2006, S. 305

Eine Alternative zur Kartharsisthese, stellt die so genannte Inhibitionsthese dar. Diese geht davon aus, dass das Ansehen von Gewalt, bei der die Folgen dieser auch gezeigt werden, zu Hemmungstendenzen führt und dadurch die Aggressionsbereitschaft sinkt.[73]

2.4.2 Die Habitualisierungsthese

Die These betont nach Burkart[74] die „kumulativen, langfristigen Effekte von Medienwirkung. Danach nimmt die Sensibilität gegenüber Gewalt durch ständigen Konsum von Fernsehgewalt ab. Gewalt wird als normales Alltagsverhalten betrachtet, die Zuschauer beginnen sich daran zu gewöhnen.“

Kunczik[75] beschreibt drei unterschiedliche Formen des Habitualisierungskonzeptes. Zum einen kann es zu einem Nachlassen der Orientierungsreaktion kommen, was bedeutet, dass durch mehrmaliges Auftreten eines Reizes die Reaktion des Organismus sukzessive abnimmt. Im Normalfall wendet sich der Organismus des Menschen neuartigen Reizen mit erhöhter Aufmerksamkeit zu, was sich durch eine erhöhte Gehirnaktivität und Durchblutung äußert. Kommt es nun zu einer wiederholten Darstellung dieses Reizes, wird dieser als unwichtige bzw. ungefährliche Reaktion abgetan und in Folge weniger beachtet.
Zum anderen kann eine systematische Desensibilisierung erfolgen, in dem ein Reiz solange wiederholt wird, bis keine emotionalen Reaktionen mehr erfolgen. Diese These wird beispielsweise in der klinischen Praxis genutzt, um etwa Phobien zu behandeln, in dem der Patient sich stufenweise, für ihn Angst auslösenden Reizen aussetzt, bis er sich an diese gewöhnt hat.
Als dritte Form der Habitualisierungsthese tritt die systematische und nachlassende Reagibilität gegenüber Gewalt auf. Nach der Logik der Desensibilisierung bewirkt hoher Konsum von Mediengewalt eine psychische Abstumpfung[76]. So wird angenommen, dass es zu einer erhöhten Desensibilisierung gegenüber Gewalt kommt, wenn diese innerhalb einer, für den Rezipienten angenehme Situation rezipiert wird. So erfolgt im Regelfall die Rezeption in entspannter Atmosphäre auf der Wohnzimmercouch oder etwa beim Abendessen, was beim Rezipienten zu einer positiven Assoziation mit der gebotenen Gewalt führt. Dominick und Greenberg meinen auch, „dass ein Kind, das wiederholt sieht, wie seine Eltern im Fernsehen

[73]Vgl. Geyer 2006 S. 15
[74]Burkart 2002, S. 341f.
[75]Kunczik und Zipfel 2006, S. 114f.
[76]Vgl. Eynseck und Nias 1978, o.S. zit. nach Kunczik 2006, S. 115

Gewaltakte beobachten und dabei in aller Ruhe weiter essen, Gewaltanwendungen schließlich als normales Verhalten akzeptiert.“[77]

Weiters wird nach der nachlassenden Reagibilität davon ausgegangen, dass die ständige Konfrontation mit Gewalt auf dem Bildschirm zu einer Abstumpfung gegenüber realer Gewalt und dem Sinken der Hemmschwelle selbst Gewalt anzuwenden, zu einer verringerten Hilfsbereitschaft und zu einer zunehmenden Akzeptanz von Gewalt als Problemlösungsstrategie führt.

Die Habitualisierungsthese geht somit zusammenfassend davon aus, dass es mit zunehmendem Konsum von Medieninhalten, in diesem Fall Gewaltdarstellungen, zu Gewöhnungseffekten kommen kann, welche bewirken, dass zukünftige Gewaltszenen, seien diese in der virtuellen oder der realen Welt, geringere emotionale Erregungen bzw. geringere Hemmschwellen selbst Gewalt anzuwenden, hervorrufen.

Im Zusammenhang mit Fernsehgewaltdarstellungen konnte diese These bislang in nur wenigen empirischen Untersuchungen nachgewiesen werden. Im Bereich der Medienwirkungsforschung von Computerspielen, wurde die Habitualisierungsthese in diversen Studien in Bezug auf die virtuelle Gewaltdarstellung jedoch wieder häufiger in Betracht gezogen, die Ansichten über die Natur eines möglichen Abstumpfungseffektes gehen jedoch auseinander, was sich in unterschiedlichen Operationalisierungen innerhalb der Studien niederschlägt.[78]

Computerspiele an sich bieten jedoch nur wenig Möglichkeiten zur Empathie, zumal die „Gegner“, denen gegenüber man Gewalt ausübt, oftmals weder menschlich aussehen (oft werden Außerirdische, Monster, Mutanten oder Roboter in den verschiedensten Formen und Variationen, statt Menschen als Adressaten von virtueller Gewalt verwendet) oder falls doch, wenig menschliche Gefühlsregungen oder Züge zeigen und oftmals im Falle ihres Ablebens einfach verschwinden. Zusätzlich besteht die Gegnerschaft, gerade bei den viel kritisierten Ego-Shootern, oft aus wenigen verschiedenen Modellen, was eine Empathie zusätzlich erschwert, da die selben Charaktere im Laufe des Spieles immer wieder erscheinen und so keinerlei eigene Persönlichkeit aufweisen, die es zu bemitleiden gilt.

So sind sich die meisten Forscher zwar einig, dass Computerspiele wenige Möglichkeiten zur Empathie bieten, ziehen jedoch verschiedene Schlüsse aus diesem Unstand.

---

[77]Dominck und Greenberg 1972, o.S. zit. nach Kunczik 2006, S. 116

[78]Vgl. Kunczik und Zipfel 2006, S. 305

So ist etwa Ladas[79] der Meinung, „dass dort, wo keine Empathiereaktionen stattfinden würden, auch keine Habitualisierung eintreten könne.“

Und Ladas weiter:

> *„Da Empathie in Computerspielen von vielen Spielern grundsätzlich als eher unangemessen angesehen wird, die virtuelle Gewalt nur selten Mitleid [...], und kaum als Gewalt im schädigenden Sinne wahrgenommen wird [...], gibt es in der Wahrnehmung der Spieler in Computerspielen offenbar fast keine `schockierenden` Elemente, gegenüber denen überhaupt eine `Abstumpfung` möglich wäre.“*[80]

Wiederum andere Forscher vermuten direktere Effekte von Computerspielen, ...

> *„...die v.a. dadurch zu erwarten seien, dass der Spieler nicht nur selbst ständig Gewaltakte ausübe, sondern Gewalt in Computerspielen auch gerechtfertigt sei, belohnt werde und zumeist keine sichtbaren negativen Konsequenzen für die Opfer nach sich ziehe.“*[81]

2.4.3 Das Transfermodell

Das Transfermodell wurde vom deutschen Medienforscher Jürgen Fritz entwickelt, um die auftretenden Transferprozesse zwischen Reizen aus der medialen oder virtuellen Welt in die reale Welt zu erklären. Die theoretische Prämisse dieses Modells erläutert Fritz mit den Worten: „Einströmende Reize liefern kein Abbild der Umwelt, sondern regen zur individuellen Wirklichkeitskonstruktion an. Zu verarbeitende Reize erhalten erst durch ihre Interpretation im Rahmen kognitiver Prozesse eine Bedeutung. Dementsprechend verfügen Medien nicht über ein festgeschriebenes Wirkungspotential, sondern „Medieneffekte“ sind das Ergebnis individueller Interpretation der Medienreize in spezifischen Situationen und unter Berücksichtigung dynamischer Prozesse.“ [82]

So müssen Reizeindrücke aus der einen Welt transformiert werden, um auf bestimmte abstrahierte Schemata zu passen, die eine Übertragung von Erfahrungen in die andere Welt ermöglichen. Das Bewusstsein unterzieht diesen Reizen zuvor einer „Adäquanzprüfung“ um abzuschätzen, ob es zu einem Transfer zwischen Spielwelt und realer Welt kommt und ob die transferierten Inhalte auch verhaltenswirksam werden.[83]

---

[79]Vgl. Ladas 2002, S.192, zit. nach Kunczik 2006, S. 307
[80]Ladas 2002, S. 248
[81]Kunczik und Zipfel 2006, S. 308
[82]Fritz 2003c, S.1, zit. nach Witting 2007, S.25
[83]Vgl. Kunczik/Zipfel 2006, S. 310

Fritz nennt diesen Vorgang, angelehnt an Goffmann, auch Rahmungskompetenz, da sich jedes Individuum innerhalb seiner Welt eigene Sinnstrukturen schaffen muss. Das Handeln in jeder Welt ist eigenen Regeln unterworfen und führt zu jeweils eigenen Konsequenzen. Daher müssen Menschen zwingend die Fähigkeit zur Grenzziehung und zur Anpassung an die spezifischen Schemata dieser Welten lernen bzw. besitzen. So muss vermieden werden, ähnliche Reizeindrücke aus verschiedenen Welten zu vermischen, da diese jeweils unterschiedliche Bedeutungen oder Konsequenzen haben können. Aufgrund der immer ähnlicher werdenden Reizeindrücke verschiedener Medien, fällt dies jedoch immer schwerer.[84]

Das Transfermodell, von Jürgen Fritz, setzt also eine Transformation von Reizen voraus, um diese von der einen Welt (virtuell) in die andere Welt (real) übertragen zu können. Ob diese Reize nun eins zu eins in die reale Welt übertragen werden können, hängt davon ab, wie die normale „Adäquanzprüfung" des Bewusstseins ausfällt. Kommt es nun zu einer Übernahme von Verhaltensweisen aus der virtuellen Welt, wie eben etwa dem Akzeptieren von Gewalt als einziger Problemlösungsstrategie in Videospielen, in die reale Welt, so hat die „Rahmungskompetenz" des betroffenen Individuums versagt.

> *„Der Punkt ist dass es einen Transfer nur dann geben kann wenn es einen Anknüpfungspunkt gibt an dem der Spieler das im Spiel erlebte in der Realität anbinden kann. Und das bedeutet jetzt für gewalttätige Computerspiele dass es einen Effekt geben kann wenn es eine gewisse Prädisposition zu diesem Thema gibt."*[85]

Daher fordert Fritz die Interaktion von Rezipient und Computerspiel und die damit einhergehenden Prozesse innerhalb des Spielers stärker zu berücksichtigen und nicht pauschal nach den Wirkungen des Spiels zu fragen und monokausal-lineare Wirkungsvorstellungen zu pflegen.[86]

2.4.4 Die Lerntheorie

Die Lerntheorie nach Albert Bandura, geht von einem „Lernen am Modell" aus, in dem das Verhalten anderer Personen beobachtet wird und daraus, zumeist unbewusst, Regeln und

[84]Vgl. Witting 2007, S. 44
[85] Wagner im persönlichen Interview vom 16.7.2010
[86]Vgl. Witting 2007, S. 25

Handlungsmuster abgeleitet werden. Im Bezug auf gewalttätiges Verhalten sind diese Handlungsmuster zwar zumeist latent, können aber dennoch unter bestimmten Bedingungen in manifestes Verhalten umgesetzt werden.

Zwei Repräsentationssysteme spielen beim Lernen eine wichtige Rolle. Zum einen beruht das Beobachtungslernen auf der Vorstellung, also dem imaginären System und der Sprache, also dem verbalen System. Beide Systeme sind ausschlaggebend dafür, ob die durch das am Modell verfolgten Handlungsmuster im Gedächtnis behalten werden oder nicht. Aus der Bedeutung der verbalen Komponente wird nach Kunczik[87] der medienpädagogische Rat abgeleitet, mit seinen Kindern über violente Medieninhalte zu sprechen um eine Stabilisierung aggressiver Verhaltensweisen zu verhindern, oder über die negativen Konsequenzen von Gewalt aufzuklären.

Wie stark und bis zu welchem Grad sich dieses Lernen auf die eigenen Verhaltensweisen auswirkt, hat viel mit den Eigenschaften des beobachteten Modells zu tun. Geyer[88] fasst diese Faktoren wie folgt zusammen. In erster Linie ist es wichtig, die Aufmerksamkeit auf das entsprechende Modell zu lenken. Dies geschieht durch eine positive Wahrnehmung des Modells (z.B. durch Attraktivität) und im Idealfall durch Identifikationsmöglichkeiten (also Gemeinsamkeiten). Das Verhalten des Modells sollte sichtbar, auffällig und zudem nachvollziehbar sein. Im Falle von Gewaltanwendungen sollten diese vor allem gerechtfertigt erscheinen. Vom Modell wird außerdem ein realistisches Aussehen und Verhalten erwartet. Wenn beim Beobachter nun eine motivationale Disposition für die Nachahmung des gezeigten Verhaltens vorhanden ist, steigt die Möglichkeit, sich am gesehenen Modell zu orientieren.

Die Experimente von Bandura haben gezeigt, dass der Erfolg der beobachteten, gesetzten Handlungen ausschlaggebend für eine Imitation ist. Aggressive Handlungen müssen demnach einen Erfolg mit sich bringen um als „erstrebenswert" gelten zu können.

„Lernen wird in dieser Theorie als ein direktes, einsichtsvolles Erfassen von Zusammenhängen verstanden, wobei bei der Ausführung des beobachteten Verhaltens vor allem von den Konsequenzen (Belohnung oder Bestrafung) des Modells abhängig ist. Das bedeutet, dass ein Verhalten eher imitiert wird, wenn das Modell positiv verstärkt wurde (…)" so Geyer.[89] Es sei jedoch auch möglich das Verhalten bestrafter Modelle zu übernehmen, was unter entsprechenden situativen und persönlichen Bedingungen zum Vorschein kommen kann.

---

[87]Vgl. Kunczik und Zipfel 2006, S. 150
[88]Vgl. Geyer 2006, S. 16
[89]Geyer 2006, S. 17

Ob sich aggressives Verhalten tatsächlich manifestiert, hängt, abgesehen vom erhofften Erfolg der Handlung, von weiteren Faktoren ab. So betont Kunczik[90], dass ähnliche, der Beispielsituation entsprechende Umstände gegeben, und zudem die entsprechenden Mittel (etwa eine Waffe) vorhanden sein müssen. „Gelernt am Modell“ wird außerdem nicht in erster Linie über mediale Darstellungen. Kunczik[91] erläutert weiter, dass die unmittelbare familiäre Umwelt in der man lebt die erste Anlaufstelle für beobachtbares Verhalten darstellt. Zudem sei es wichtig, in welcher Subkultur und in welchem, generell kulturellem System man lebt. Erst an dritter Stelle kommen mediale Quellen, aus denen man (aggressives)Verhalten beobachtet und gegebenenfalls nachahmt.
Zudem muss beobachtetes Verhalten, sei es noch so attraktiv oder nachvollziehbar, nicht zwingend umgesetzt werden. Durch das Beobachten von Gewaltdarstellungen entsteht kein Determinismus, welcher keine anderen Möglichkeiten mehr zulässt.
Zudem behauptet die soziale Lerntheorie, nicht aggressives Verhalten würde ausschließlich gelernt werden, sondern sie betont auch, dass Teile des Aggressionsverhaltens bereits angeboren sind. Lernen bestimmt also nicht, ob ein Mensch aggressiv sein kann, sondern ob er es bei Gelegenheit ist.[92]

Bei Computerspielen ist jedoch das Lernen am Modell anders zu sehen, als etwa bei Film oder Fernsehen. Während auf der Leinwand oder dem Flachbildschirm Akteuren zugesehen wird, deren Verhaltensweisen man sich aneignen könnte, werden bei Computerspielen die Handlungen vom Spieler selbst gesetzt. Die Ausnahme können Zwischensequenzen bilden, in denen in cineastischer Weise die Handlung fortgetrieben wird und auf die der Spieler meist keinen Einfluss hat. Jedoch fällt die eigentliche Aktion, also etwa der Kampf gegen „die Bösen“ wieder dem Spieler zu, so dass nur selten echte Handlungen durch die Protagonisten gesetzt werden, von denen der Spieler lernen, oder Verhaltensweisen ableiten könnte.
Anders würde es sich verhalten wenn zum Beispiel dem älteren Bruder beim Spielen zugeschaut werden würde, der dieses offensichtlich gut beherrscht. Hier könnten Verhaltensweisen, beispielsweise Kampftaktiken bei Ego Shootern, durchaus „abgeschaut werden“. Die beobachteten Verhaltensweisen würden jedoch in erster Linie beim Spielen des entsprechenden Videospieles und nicht in der Realität angewendet werden.

[90]Vgl. Kunczik und Zipfel 2006, S. 150
[91]Vgl. Kunczik und Zipfel 2006, S. 152
[92]Vgl. Konecny und Leitner 1997, S. 136

2.4.5 Priming Konzepte

Priming Effekte werden mittels kognitionspsychologischer Erkenntnisse auch im Zuge der Agenda- Setting Forschung konstatiert. Nach Jäckel will der Begriff Priming illustrieren, „dass etwas an die erste Stelle gerückt wird und dadurch eine besondere Wichtigkeit erfährt.“[93]

In der Neurophysiologie versteht man unter Priming semantisch miteinander verbundene Kognitionen, Gefühle und Verhaltenstendenzen im Gehirn, die durch assoziative Pfade bzw. neuronale Netzwerke miteinander in Beziehung stehen. Eine mehrmalige Nutzung der gleichen Nervenbahnen im Gehirn führt demnach dazu, dass bei bestimmten Schlüsselreizen immer wieder die gleichen Bahnen aktiviert werden und so eine Routine entsteht. Wird nun durch einen Reiz ein bestimmter Knoten in diesem Netz (Priming) angeregt, so kommt es zu einem Ausstrahlungseffekt, der mit diesem Netzwerk verbundene Gefühle und Verhaltenstendenzen aktivieren kann. Diese spontanen, meist unbewussten und unbeabsichtigten Vorgänge, können kurzfristig die Wahrscheinlichkeit für aggressives Verhalten erhöhen.

So wird es für möglich gehalten, dass diese Anregungen durch Widerholungen chronisch zugänglich gemacht werden können.

Kunczik[94] bemerkt jedoch abschließend, dass mit dem Priming Konzept zumindest bislang noch kein großer Erkenntnisfortschritt verbunden sei. Diverse Forschungsbefunde würden zwar für die Existenz von Priming Effekten durch Medieninhalte sprechen, eine Präzisierung der beim Priming ablaufenden Prozesse, und der Mangel an Kenntnissen über langfristige Effekte machen jedoch spezifischere Faktenaussagen unmöglich.

2.4.6 Die Skript Theorie

In engem Zusammenhang mit dem Lernmodell und dem Priming Konzepten, steht die Skript Theorie, indem Skripts als mentale Routinen bzw. Programme verstanden werden, die einmal angelernt, in bestimmten Situationen Verhaltensweisen auslösen können. So werden z.B. bei Kindern, die durch ihre Umwelt mit Gewalt konfrontiert sind, aggressive Verhaltensweisen als Problemlösungsstrategien eingelernt. Wichtig für das Bilden von Skripts ist der Erfolg der jeweils gesetzten Handlung. Nur wenn die gesetzten Handlungen zu einem positiven Ausgang, einem Erfolg führen, können sich diese Reaktions- und Verhaltensweisen als zukünftige Handlungsanweisungen manifestieren.

[93]Jäckel 2005, S. 175
[94]Vgl. Kunczik und Zipfel 2006, S. 178

Bezogen auf das Spielen von Computerspielen, wird die Skript Theorie dahingegen ausgelegt, dass es durch ständiges Wiederholen einer Aktion, wie zum Beispiel das Erschießen eines Gegners in einem Shooter, zu „eingelernten“ Verhaltensweisen kommen kann. So würde dann der Spieler, würde er etwa in die Situation kommen mit einer Waffe auf jemanden zu zielen, den Abzug schneller, oder gar unbewusst drücken, da er diese Situation bereits hunderte oder tausende Male im virtuellen Raum erlebt hatte.
Wie bei den Priming Effekten gilt es laut Kunczik[95] aber zu beachten, dass die Skritpt Theorie zwar Aussagen über langfristige Effekte von rezipierter Mediengewalt macht, die Details der Prozesse im Gehirn des Rezipienten aber letztlich nicht empirisch bewiesen sind und zum Großteil auf Vermutungen bestehen.

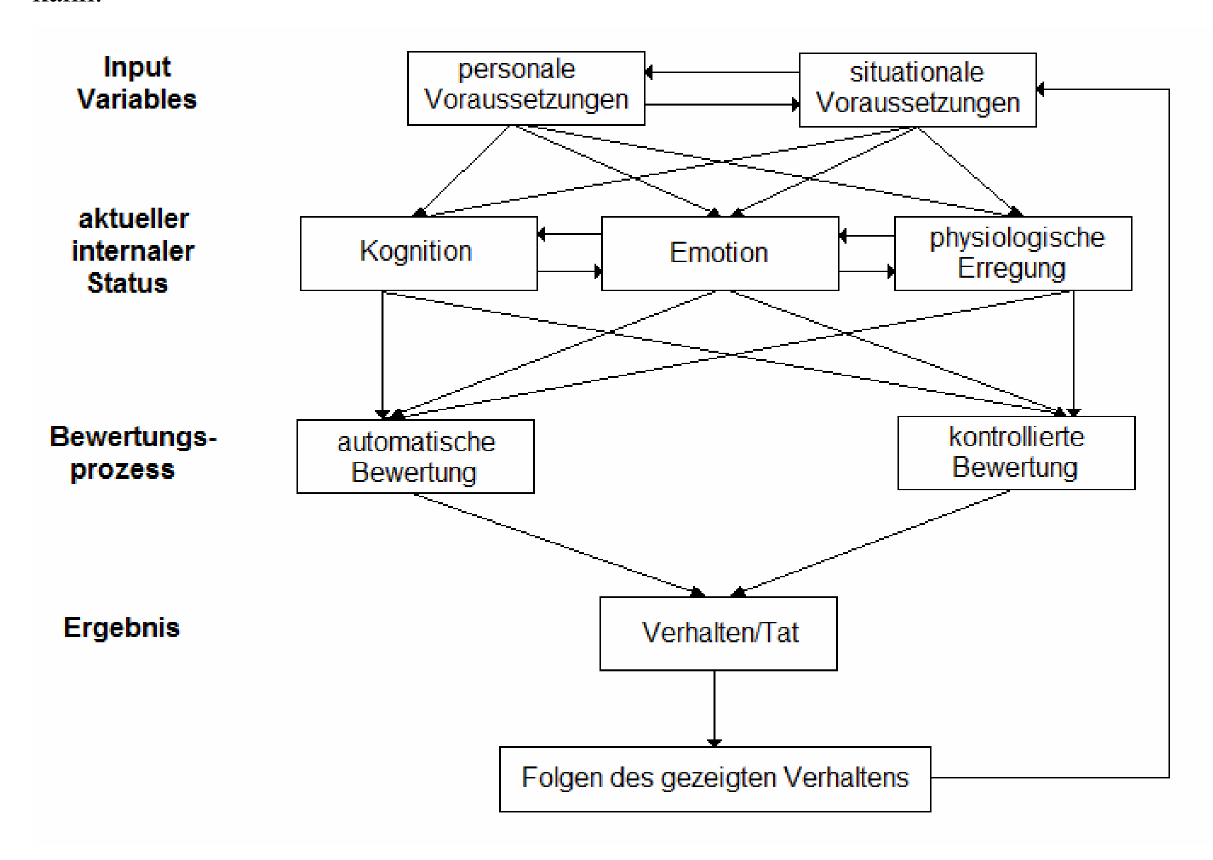
2.4.7 Das General Affective Aggression Model (GAAM)

Dieses Modell, entwickelt von Craig A. Anderson sowie Deuser und DeNeuve, soll die Schlüsselideen verschiedener Theorien wie die Lerntheorie, das Priming, die Skript Theorie und das Excitation Transfer Modell miteinander verbinden und in ein Modell integrieren, anstatt sie isoliert zu betrachten. Das Single Episode Affective Aggression Model dient dabei zur Erklärung kurzfristiger Effekte, während das Multi Episode Affective Aggression Model langfristige Effekte behandelt.

Als Basis für Gewalt auslösende Momente verwendet das Modell vier Variablenkomplexe und deren strukturelle Verknüpfungen. Die zwei Input Variabeln personale (Wesenszüge, gegenwärtiger Zustand, Überzeugungen, Einstellungen, langfristige Ziele, Werte, Geschlecht und Skripts), sowie situationale Variablen (Umweltfaktoren, aggressive Schlüsselreize, Provokation, Belohnung, Schmerz und Frustration) können als Reizauslöser für etwaiges aggressives Verhalten angesehen werden. Wie diese Input Variablen wahrgenommen werden, hängt vom aktuellen internalen Status des potentiellen Aggressors ab. In weiterer Folge wird darüber entschieden, ob ein Aggressions- auslösender Reiz überhaupt verarbeitet wird, was von den Kognitionen, den Emotionen und dem Erregungsniveau des Aggressors abhängt. Aus dem Zusammenspiel dieser Variablen erfolgt ein kontrollierter oder ein automatischer Bewertungsprozess, welcher dann zu aggressivem Verhalten führen kann, oder nicht. Es kann auch zu einem erneuten Durchlauf dieses Prozesses oder eine zukünftige Hemmung, dargestellt durch das General Affective Aggression Model, nach der Bewertung der Folgen,

[95]Vgl. Kunczik und Zipfel 2006, S. 183

bzw. durch das Ergebnis der Aggression erfolgen. Aggressive Handlungsvorgänge können somit kurzfristig verstärkt werden, indem die Wirkung von persönlichen und situationalen Variablen mittels Modifikationen der internen Zustände auf automatische sowie kontrollierte Bewertungsprozesse wirken. Dabei hängen Kognitionen, Emotionen und physiologische Erregung zyklisch eng zusammen, da das Ergebnis der ausgeführten Handlung durch seine Reaktion oder Veränderung die sie hervorruft, auf die situationalen Variablen zurück wirken kann.[96]



(Abbildung 1: GAAM)[97]

Die Erweiterung des Modells versucht langfristige Effekte zu veranschaulichen. Es geht davon aus, dass es zum Beispiel durch das wiederholte Spielen gewalthältiger Videospiele zu einer Weiterentwicklung, einer Überpräsenz und einer wiederholten Verstärkung aggressionsbezogener Wissensstrukturen kommt, welche sich in veränderten Einstellungen und Glaubenssystemen, Wahrnehmungs- und Erwartungsschemata, Verhaltensskripten sowie einer Desensibilisierung Aggressionen gegenüber manifestiert. Diese Faktoren tragen zu einer wachsenden aggressiven Persönlichkeit bei, welche wiederum als Ausgang für den nächsten

[96]Vgl. Geyer 2006, S. 22f.
Sowie: Kunczik 2006, S. 185
[97] Abbildung übernommen aus Geyer 2006, S.23

Prozess des *Single Episode Affective Aggression Model* dient und daher mit höherer Wahrscheinlichkeit zu aggressivem Verhalten führt.[98]

Zusammengefasst postuliert das GAAM vier Hypothesen im Zusammenhang mit violenten Computerspielen wie sie Geyer[99] wie folgt formuliert:

1. Unter der Beachtung von sozial-kognitiven Lernprozessen und sozialer Dynamik steht das Spielen von gewalthältigen Computerspielen über einen längeren Zeitraum in einem positiven korrelativen Zusammenhang mit Aggressionen in natürlichen Settings.
2. Das kurzzeitige Ausüben von aggressiven Computerspielen führt zu einem Anstieg des aggressiven Handelns.
3. Individuen, die eine aggressive Persönlichkeit haben, verhalten sich gewalttätiger, wenn sie provoziert werden, im Gegensatz zu Personen, die eine weniger aggressive Persönlichkeit haben.
4. Zwischen dem kurzzeitigen Spielen gewaltverherrlichender Computerspiele und dem Anstieg von aggressiven Kognitionen besteht ein Zusammenhang.

Nun wurde das GAAM bei mehreren Studien (Anderson und Dill 2000, Bushman und Anderson 2002, Anderson u.a. 2004; Bartholow u.a. 2005) von dessen Urheber Craig A. Anderson zur Klärung der Wirkungsmechanismen eingesetzt und postuliert, dass vor allem langfristige Prozesse so gut aufgeklärt werden konnten.
Kunzcik[100] kritisiert das Modell dahingegen, dass es keinen wesentlichen Erkenntnisfortschritt gegenüber der Lerntheorie erbringt. Im Hinblick auf das Zusammenspiel der verschiedenen Faktoren, bestehe zudem noch erheblicher Konkretisierungsbedarf. Darüber hinaus müssten die verschiedenen Variabeln noch näher konkretisiert werden.

Betrachtet man die Theorien, so stellt man fest, dass diese im Laufe ihrer Genese immer detaillierter und anscheinend immer „näher an der Wahrheit“ liegen. Am Ende kommt dennoch keine zu einem eindeutigen Schluss. In Anbetracht des neuen Mediums Computerspiel kann man auch nicht davon ausgehen, dass die beschriebenen Wirkungsmechanismen eindeutig umzusetzen sind.

---

[98] Vgl. Geyer 2006, S. 23
[99] Vgl. Geyer 2006, S. 24f.
[100]Vgl. Kunczik und Zipfel 2006, S.187

2.5 Studien

Seit den achtziger Jahren wurde eine Vielzahl an Studien durchgeführt, welche die Wirkungen von Computerspielen zum Forschungsgegenstand erklärten.
Im Einklang mit dem Endbericht 2007 des Hans Bredow Institutes, welches sich in einer Studie mit dem deutschen Jugendschutz beschäftigte[101], lassen sich dabei die unterschiedlichen Herangehensweisen vieler dieser Studien auf wesentliche Elemente reduzieren:

- **Metaanalysen**

Auf der Basis vorliegender Einzeluntersuchungen, wie Experimentalstudien und oder Korrelationsstudien, wird der Zusammenhang zwischen medialer Gewalt und einer etwaigen Aggressionssteigerung der Nutzer untersucht. Durch diese, im Grunde genommen, Verdichtung von Einzelbefunden, befassen sich Metaanalysen mit eher kurzfristigen Effekten von gewalthaltigen Computerspielen auf die emotionale, kognitive oder Verhaltensebene der Spieler.
Des Weiteren konzentrieren sich einige Metaanalysen auch auf statistische Zusammenhänge mehrerer Faktoren, wie den Zusammenhang zwischen Aggressionssteigerung und unterschiedlichen Spielgenres.

- **Experimentalstudien**

Diese Studien haben den Charakter von Laborstudien mit ähnlichen Versuchsanordnungen wie die bereits etablierten Fernsehwirkungsforschungsstudien. Hier werden zwei Gruppen gebildet, wobei die eine Gruppe Spiele mit violenten und die andere Gruppe Spiele ohne violenten Inhalt konsumiert. Während des Spielens wird üblicherweise eine physiologische Erregung (Blutdruckmessung und oder Puls bzw. Herzfrequenzmessung) durchgeführt. Danach werden diese Gruppen entweder getrennt von einander befragt, anschließend Schlüsse gezogen. Experimentalstudien lassen auf Grund ihrer Anlage jedoch ebenfalls nur Rückschlüsse auf kurzfristige Effekte zu. Experimentalstudien sind zumeist die häufigsten Untersuchungsmethoden, jedoch werden auch hier einige Kritikpunkte seitens Experten geäußert, doch dazu mehr weiter unten.

---

[101] Hans Bredow Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg PDF: Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video und Computerspiele, Endbericht S. 46ff., http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/107 (29.8.2010)

- **Längsschnittstudien**

In Längsschnittstudien sollen langfristige Wirkungen medialer Gewaltdarstellungen untersucht werden. Darüber hinaus wird versucht, die Richtung des Wirkungszusammenhanges zu ermitteln. Die zwei zentralen Fragestellungen bei dieser Art von Studien, drehen sich zumeist um die Wirkung und um die Selektion. Also einerseits, um die Wirkung auf die Aggressionssteigerung der Probanden durch violente Computerspiele, andererseits um die Frage, inwieweit die Grunddisposition (Aggressionsneigung) einer Person die Auswahl eines gewalthältigen oder nicht gewalthältigen Computerspieles beeinflusst.

- **Korrelationsstudien**

In Korrelationsstudien werden verschiedene Daten von Versuchspersonen zueinander in Beziehung gesetzt und geprüft, ob und inwieweit zwischen diesen Variabeln ein Zusammenhang besteht.

- **Interventionsstudien**

In dieser Form der Studie werden ausgewählte Variabeln vor und nach einer Intervention (z.B. eine 18-stündige Lerneinheit in der Schule und einer gewissen Zeit der Medienabstinenz (Robinson 2001)) gemessen, um den Effekt dieser auf das Verhalten oder den Aggressionsgrad zu untersuchen. Interventionsstudien wurden vor allem in jüngerer Zeit zum Thema Wirkung von Computerspielen durchgeführt.

Trotz einer Vielzahl an Studien warten diese mit teils widersprüchlichen Aussagen und Ergebnissen auf, wodurch es wichtig erscheint, eine große Zahl dieser Studien zusammenzutragen, um aus deren Gesamtbild vielleicht dennoch gültige Schlüsse ziehen zu können. Im folgendem werden einige Studien und deren Ergebnisse aufgeführt, und gegebenenfalls auch auf deren Versuchsanordnung näher eingegangen:

2.5.1 Studien, die einen Zusammenhang zwischen violenten Spieleinhalten und gesteigerter feindseliger Emotionen und Wahrnehmungen untersuchten

Nicholas Carnagey, Craig Anderson, Mike Ferlazzo/ Iowa State University 2006

Im Laufe dieser Studie wurden 257 College Studenten, darunter 124 Männer und 133 Frauen getestet. Eine Gruppe spielte brutale Spiele wie *Duke Nukem* oder *Mortal Combat*, die andere

Gruppe spielte gewaltfreie Spiele wie *Pinball* oder *Glider Pro*. Die Spielzeit war auf 20 Minuten beschränkt. Anschließend wurden den Testpersonen gewalttätige Ausschnitte aus Kino und Fernsehen von 10 Minuten Länge gezeigt und ihre Reaktion mittels Herzfrequenz und Hautreaktionstests gemessen. Anderson gibt an, dass es ihm hier zum ersten Mal gelungen sei, einen Einfluss virtueller Gewalt auf reales Gewaltempfinden festzustellen. Demnach hätten sich die Gewaltspieler an die Gewalt gewöhnt und daher weniger emotional auf das anschließend Gesehene reagiert als die zweite Versuchsgruppe, welche vorher nicht durch Gewaltspiele „abgestumpft" worden sei. Nicholas Carnagey[102] äußerte sich in Zusammenhang dazu abschließend so: „Several features of violent video games suggest that they may have even more pronounced effects on users than violent programs and films"

Craig Anderson, Douglas Gentile, Mike Ferlazzo / Iwoa State University Nr.1, 2007
Diese umfassende Studie konfrontierte 161 Schüler im Alter von 9 bis 12 Jahren und 354 College Studenten mit gewalthältigen Computerspielen, wobei diese sich zusätzlich in ihrem Grafikstil (Cartoon ähnlich und realistisch) voneinander unterschieden. T-ranking Spiele (also jene welche durch die amerikanische Alterseinstufungsbehörde als nicht jugendfrei betitelt wurden) waren allein den College Studenten vorbehalten. Anschließend waren die Probanden in der Lage, ihre Mitprobanden mit unangenehmen Geräuschen zu „quälen". Dabei zeigte sich, dass jene, welche gewalthältige Computerspiele gespielt hatten, signifikant unangenehmere Töne wählten als die Mitglieder der Vergleichsgruppe. Dies galt auch für diejenigen Probanden, welche Kinderspiele mit violenten Inhalten gespielt hatten. Für Gentile war somit klar, dass:

> *„even the children´s violent video games – wich are more cartoonish and often show no blood – had the same size effect on children and college students as the much more graphic games have on collge students." What seems to matter is whether the players are practicing intentional harm to another character in the game. That´s what increase immediate aggression – more than how graphic or gory the game is."* [103]

[102] Iowa State University: ISU psychologists produce first study on violence desensitization from video games, online unter: http://www.public.iastate.edu/~nscentral/news/06/jul/desensitized.shtml (31.8.2010)
[103] Iowa State University: ISU psychologists publish three new studies on violent video game effects on youths, online unter: http://www.public.iastate.edu/~nscentral/news/2007/mar/vvg.shtml (31.8.2010)

Craig Anderson, Douglas Gentile, Mike Ferlazzo / Iwoa State University Nr.2, 2007

In einer weiteren Studie dieses Forschertrios wurden 189 Schüler nach dem Konsum gewalttätiger Spiele und TV Sendungen befragt. Sie kamen zu dem Ergebnis, dass Testpersonen, welche violenten Szenen ausgesetzt waren, mehr Pro-Gewalt Einstellungen an den Tag legten. Diese würden sich Gewaltbereiter verhalten, eher glauben, Gewalt gehöre zum täglichen Leben und wären weniger fähig zu vergeben als andere Personen. Geschlechtsspezifische Unterschiede konnten in diesem Zusammenhang keine festgestellt werden. Die Autoren der Studie gaben an, selbst von diesem Ergebnis überrascht worden zu sein und Anderson[104] fügte hinzu: „Although gender aggressive personality and beliefs about viloence all predict aggressive and violent behavior, violent video game play still made an additional difference."

Craig Anderson, Douglas Gentile, Mike Ferlazzo / Iwoa State University Nr.3, 2007

Die dritte Studie befasste sich mit 430 Dritt-, Viert- und Fünfklässlern. Diese wurden in einem Zeitraum von 5 Monaten gemeinsam mit ihren Lehrern beobachtet. Diejenigen Schüler, welche sich seit dem Anfang dieses Zeitraumes mit gewalthältigen Computerspielen befassten, fingen an, sich physisch und verbal aggressiver zu Verhalten als ihre Mitschüler und zeigten darüber hinaus ein geringeres Sozialverhalten. „Children´s aggression in school did increase with greater exposure to violent video games, and this effect was big enough to be noticed by their teachers and peers within five months", so der Abschlusskommentar von Douglas Gentile[105].

Anderson und Ford, 1986

Bei dieser Studie wurden zwei Gruppen gebildet, in der die eine gewalttätige und die andere gewaltfreie Spiele spielten. Nach 20 Minuten meinten Anderson und Ford einen Unterschied zwischen den beiden Gruppen feststellen zu können. Andere Forscher meinen aber keinerlei Unterschied bei dieser Studie bemerkt zu haben.

Kirsh, 1998

Untersuchung, bei dem das Gewalthältige Spiel *Mortal Combat II* und das harmlose *NBA JAM* von Kindern im Alter von 8 bis 11 Jahren gespielt wurde. Anschließend wurden Geschichten erzählt und 6 Fragen an die Kinder gestellt. Anhand der Auswertung dieser meint

[104] Iowa State University: ISU psychologists publish three new studies on violent video game effects on youths, online unter: http://www.public.iastate.edu/~nscentral/news/2007/mar/vvg.shtml (31.8.2010)
[105] ebda.

Kirsh einen Zusammenhang feststellen zu können. Andere Meinungen sehen diesen Zusammenhang allerdings nicht, da 3 der Fragen nicht repräsentativ seien.

Durkin und Aisbett, 1999

Führen in ihrer Untersuchung Zweifel an, ob die von ihnen festgestellten Effekte auch auf den Konsum virtueller Gewalt zurückzuführen sind.

Folgende Studien[106] meinen einen Zusammenhang zwischen Videospielinhalten und gesteigerter Aggression festgestellt zu haben**: Calvert und Tan** (1994), **Steckel und Trudewind** (1998), **Lynch** (2001), **Bushman und Anderson** (2002), **Buchanan** (2002), **Uhlmann und Swanson** (2004), **Krahé und Möller** (2004) und **Anderson (**2004).

Keinen Zusammenhang wiederum konnte Scott (1995) feststellen.

2.5.2 Studien, die ein mögliches aggressions- steigerndes Verhalten von Computerspielen untersuchten

Devilly / Swineburne University of Technology (Australien), 2007

In dieser Studie wurden 120 Kinder im Alter von 11 bis 15 Jahren für 20 Minuten mit dem gewalttätigen Videospiele Quake 2 konfrontiert. Entgegen den Erwartungen, die Kinder wären nach dem Spielen aggressiver, stellte sich dieser Effekt jedoch nicht ein. Lediglich jene Kinder, welche von Haus aus mehr Aggression an den Tag legten, änderten nach dem Spiel ihr Verhalten, wobei von diesen nur wenige auch eine erhöhte Aggressionsbereitschaft zeigten. Hyperaktive Kinder hingegen zeigten sogar eine niedrigere Aggressionsbereitschaft als vor dem Spielen. Für Professor Devilly[107] war somit klar, dass die gängige Meinung, Computerspiele würden die Aggressivität von Kindern fördern als überholt anzusehen ist:

> *„The study showed aggression linked to game playing depended on a player´s mood and predisposition to aggression. You have to basically read your kid. (...) If you have a quite hyper kid they will come down afer playing a bit, but for the rest of kids, the vast majority, it takes no difference at all in their general aggrssion rate."*

---

106 Vgl. Goliath, business knowledge on demand: Popular video games: quantifying the presentation of violence and ist context, http://goliath.ecnext.com/coms2/gi_0199-2680455/Popular-video-games-quantifying-the.html (31.8.2010)
Sowie: Vgl. Stigma Videospiele: Studien, http://stigma-videospiele.de/wordpress/?page_id=26 (31.8.2010)

107 The Sydney Morning Herald: Most kids are unaffected by violent games, http://www.smh.com.au/news/National/Most-kids-unaffected-by-violent-games/2007/04/01/1175366055463.html (31.8.2010)

Cooper und Mackie, 1986

84 Mädchen und Jungen im Alter von 10 bis 11 Jahren spielten für diese Untersuchung das milde Spiel Pacman und das brutalere Missile Command. Anschließend wurde bei den Mädchen festgestellt, dass sie zu aggressiveren Spielsachen tendierten als ihre Vergleichsgruppe, während bei den Jungen nur ein häufigeres Wechseln der Spielsachen beobachtet werden konnte. Konkrete Auswirkungen auf die Aggressivität der Kinder konnten keine festgestellt werden.

Hunter und O´Leary , 1987

Führten ihre Studie in einer Grundschule durch, wobei die Schüler nach dem Spielen gewalttätiger Spiele die Möglichkeit hatten, ihre Mitschüler zu „bestrafen". Bei dieser Studie konnten allerdings keine Aggressions- fördernde Effekte bewiesen werden.

Silvern und Williamson, 1987

Führten ihre Untersuchung mit Kindern im Alter von 4 bis 6 Jahren durch, wobei sie beobachten konnten, dass nicht nur die spielenden Kinder anschließend ein höheres Aggressionspotential aufwiesen, sondern auch diejenigen Kinder die nur beim Spielen zugeschaut hatten.

Schutte, Malouff, Post- Gorden und Rodasta, 1988

Kinder im Alter von 5 bis 7 Jahren spielten für diese Untersuchung Videospiele, wobei diejenigen, welche die gewalttätigen Spiele spielten, anschließend ein höheres Aggressionspotential aufwiesen. Somit konnte in dieser Studie ein Zusammenhang festgestellt werden.

Irwin, 1995

Auch bei diesem Experiment wurde erhöhte Aggressivität bei 6 bis 7 jährigen Kindern festgestellt, nachdem sie Spiele mit violenten Inhalten gespielt hatten.

Kestenbaum, 1984

Stellt den Effekt fest, dass die Testpersonen nach dem Konsum violenter Spielszenen ruhiger waren anstatt aggressiver.[108]

Dominick (1984), **Lin und Leper** (1987) sowie **Ballard und Lineberger** (1999) stellten im Laufe ihrer Studien einen Zusammenhang fest.

Graybill, Kirsch und Esselman (1985) und Winkel (1987) konnten wiederum keine Effekte nachweisen.[109]

---

[108] Vgl. Goliath, business knowledge on demand: Popular video games: quantifying the presentation of violence and ist context, http://goliath.ecnext.com/coms2/gi_0199-2680455/Popular-video-games-quantifying-the.html (31.8.2010)
Sowie: Vgl. Stigma Videospiele: Studien, http://stigma-videospiele.de/wordpress/?page_id=26 (31.8.2010)

[109] ebda.

2.5.3 Studien, die sich mit Langzeitwirkungen von gewalthältigen Computerspielen befassten

Maria von Salisch, Astrid Kirsten, Caroline Oppl, die KUHL Studie 2003

Im Laufe zweier Jahre wurden 324 Kinder über den Verlauf der dritten und vierten sowie der fünften Jahrgangsstufe mittels Fragebögen über deren Lieblingsspiele befragt. Im Zuge der Studie konnten keine signifikanten Wirkungseffekte festgestellt werden, es jedoch kam heraus, dass es moderate Zusammenhänge zwischen aggressivem Verhalten der Kinder und ihrer Neigung zu Gewaltspielen gab. Demnach würden Kinder, die bereits zu Gewalt neigen eher zu gewalthältigen Computerspielen greifen.[110]

Dimitri Williams, Universität Illinois 2005

75 Freiwillige spielten im Laufe dieser Studie rund 56 Stunden innerhalb eines Monats das Fantasy Online Rollenspiel *Asheron´s Call 2.* Vor und nach diesem Zeitraum wurden Befragungen durchgeführt und ein spezieller Test zur Einstellung Gewalt gegenüber abgehalten. Als Kontrollgruppe dienten 138 Personen, welche sich für diese Zeit ein Spielverbot auferlegten. Alle Probanden der Studie waren zwischen 14 und 68 Jahre alt. Im Gegensatz zu vielen anderen Studien, verbrachten die Spieler ihre Spielzeit nicht im Labor, sondern zuhause, wie sie es im normalen Leben ebenfalls tun würden. Dimitri konnte im Rahmen dieser Studie keinen Beleg für einen Zusammenhang zwischen dem Spiel und Aggressionen der Spieler nachweisen: „aus der Tatsache, dass jemand *Asheron´s Call 2* spiele, könnten keinerlei Rückschlüsse auf späteres aggressives Verhalten gezogen werden". Darüber hinaus betont Dimitri[111]: „Ich sage nicht, dass Spiele nicht Aggressionen auslösen können, aber ich sage dass es noch keine Daten gibt, die das belegen."

Freie Universität Berlin, 2006

Im Zuge dieser Studie wurden 270 Pflichtschulkinder im Alter von 8 bis 13 Jahren zweimal im Abstand von einem Jahr befragt, welche Computerspiele sie am liebsten hätten. Zusätzlich wurden die Kinder durch Befragung der Lehrer sowie deren Klassenkameraden auf ihre Aggressivität hin eingeteilt. Gewalttätige Computerspiele wurden dabei nur von den wenigsten Kindern als Lieblingsspiele angegeben, trotzdem wurde durch die Befragungen

---

[110] Vgl. Salisch, Maria von; Bundeszentrale für politische Bildung: Verbotene Spiele?, Henne oder Ei?, http://www.bpb.de/themen/7JOW8S,0,0,Henne_oder_Ei.html (31.8.2010)

[111] Spiegel online: Gewalt in Games, Studie findet keine erhöhte Aggression bei Spielern, http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,369442,00.html (31.8.2010)

klar, dass die Alterskennzeichnungen durch die USK oft nicht eingehalten werden. Zum Ergebnis der Studie äußerte sich Caroline Oppl[112], eine der Leiterinnen der Studie dahingegen, dass „gewalttätige Computerspiele die Kinder nicht aggressiver machen, sondern dass aggressive Kinder zu gewalttätigen Computerspielen tendieren, (…), Jungs mit aggressivem Verhalten tendieren eher zu Gewaltspielen. Mädchen mit „relational aggressivem Verhalten“, die tendenziell mehr lügen und intrigieren, gaben eher Rollenspiele als Lieblingsspiele an.“

Fling, Smith, Rodriguez, Thornton, Atkins und Nixon, 1992

Untersuchten den Zusammenhang zwischen dem Selbstwertgefühl von Kindern und dem Konsum von Videospielen, konnten aber keinen feststellen.

Colwell und Payne, 2000

Laut dieser Studie haben Jungen, die Computerspiele spielen, nach ihrer eigenen Einschätzung nach ein geringeres Selbstwertgefühl. Bei Mädchen konnte dies nicht bestätigt werden.

Colwell Kato, 2003

Untersuchen ebenfalls die Auswirkungen von Computerspielen und dem Selbstwertgefühl, können aber keine Zusammenhänge festlegen.

Buchanan, 2002

Laut dieser Studie werden Computerspieler in ihrem Umfeld generell als gewalttätiger eingestuft.

Funk, 2004

Kommt zu dem Schluss, dass gewalthältige Spiele nur auf Personen mit einem bereits vorhandenen Aggressionspotential verstärkende Auswirkungen haben.

Weitere Studien, welche einen Zusammenhang zwischen Aggression und Computerspielen herstellen, wurden von **Wiegman und van Schie** (1998), **Anderson und Dill** (2000), **Bushman und Anderson** (2001) und **Gentile** (2004) durchgeführt.

Keinen Zusammenhang zwischen Aggression und Computerspielen konnten wiederum **Krahé und Möller** (2004) und **Williams und Skoric** (2005) feststellen.[113]

---

[112] Praxis für Medizin u. Psychotherapie, Coaching, Mediatin und Prävention: Gewalttätige Computerspiele machen Kinder nicht aggressiv, online unter: http://www.dr-mueck.de/Wissenschaftsinfos/Computerspiele-Gewalt.htm (31.8.2010)

[113] Vgl. Goliath, business knowledge on demand: Popular video games: quantifying the presentation of violence and ist context, http://goliath.ecnext.com/coms2/gi_0199-2680455/Popular-video-games-quantifying-the.html (31.8.2010)

Sowie: Vgl. Stigma Videospiele: Studien, http://stigma-videospiele.de/wordpress/?page_id=26 (31.8.2010)

Abseits der oben genannten Studien, gibt es auch eine wachsende Anzahl an Studien, welche sich mit den positiven Auswirkungen von Computerspielen befassen. Auf diese ebenfalls einzugehen würde jedoch das Thema dieser Arbeit verfehlen und außerdem den Rahmen sprengen. „Bei der allgemeinen Diskussion um den Stellenwert von Bildschirmspielen in der Lebenswelt von Heranwachsenden sollte jedoch diese Perspektive nicht vernachlässigt werden“, wie der Endbericht des Hans Bredow Institutes[114] jedoch richtigerweise bemerkt.

2.6 Nachbetrachtung

2.6.1 Kritik an den Methoden der Studien

Angesichts der obigen Liste verschiedenster Studien, ist auf den ersten Blick ersichtlich, dass die Ergebnisse keineswegs homogen ausfallen. Dies liegt unter anderem an unterschiedlichen Herangehensweisen und Bedingungen, sowie unterschiedlichen Definitionen. So ist, wie bereits an anderer Stelle bereits ausgeführt, schon die erste, grundsätzliche Definition der Begriffe Gewalt und Aggression keineswegs bei allen Studien gleich gegeben.

Um tatsächliche Wirkungsmechanismen festmachen zu können, versucht man dem Medium Computerspiel oft mit Wirkungstheorien aus der Fernsehforschung beizukommen. In vielerlei Hinsicht ist dies jedoch nicht zielführend, da sich Computerspiele in etlichen, zum Teil schon angesprochenen Punkten, von Film und Fernsehen unterscheiden. Das Wirkungspotential unterscheidet sich nach Kunczik[115] in folgenden sieben Punkten von Film und Fernsehgewalt:

- Der Computerspieler übt eine aktive Rolle aus, bei der ständige Aufmerksamkeit gefordert wird. Bei Film und Fernsehen ist der Zuschauer passiv und kann abgelenkt sein.
- Die Identifikation mit dem Protagonisten entsteht bei Computerspielen in den eigenen Leistungen.
- Spielgewalt wird unmittelbar durch das Vorankommen im Spiel, oder durch Levelaufstieg belohnt und hat daher keine negativen Konsequenzen.
- Es besteht keine Möglichkeit, sich mit mehreren Protagonisten zu identifizieren, meist erfolgt eine stärkere Identifikation mit dem Aggressor, was durch eine Ego Perspektive noch verstärkt wird.

---

[114] Hans Bredow Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg PDF: Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video und Computerspiele, Endbericht S. 46, http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/107 (29.8.2010)

[115] Kunczik, Michael; Bundeszentrale für politische Bidlung: Feindbild Computerspiel, http://www.bpb.de/themen/IVH7FL,0,0,Feindbild_Computerspiel.html (29.8.2010)

- Verschiedene Komponenten des Modellernens vollziehen sich für den Spieler gleichzeitig (Beobachtung, Bestärkung, Ausführen) was Lerneffekte fördern kann.
- In Computerspielen können Tötungsakte in einzelnen Schritten detailliert und wiederholt nachvollzogen werden, während Tötungsszenen in Filmen meist kurz und unterbrochen sind.
- Die Darstellungen in Computerspielen werden immer realistischer, was Lerneffekte fördern kann. Die Häufigkeit von violenten Akten ist ebenfalls höher als bei Film oder Fernsehen.

Dementsprechend schwierig gestaltet es sich, Computerspiele mit herkömmlichen Methoden zu analysieren. Die bereits angesprochenen Theorien scheinen nicht gänzlich zu greifen und auch eine Vielzahl an Studien konnte nicht zu einem einheitlichen Ergebnis gelangen. Michael Wagner[116] bezeichnete in diesem Zusammenhang das Computerspiel als die Quantenmechanik der Medienwirkungsforschung. In dem Moment, in dem man sich etwas anschauen und untersuchen will, verschwindet es.

Die Ergebnisse vieler Studien sind nach einhelliger Meinung vieler Experten wie Michael Kunczik, Herbert Rosenstingl, Michael Wagner, Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr aus vielerlei Gründen anzuzweifeln bzw. ungenügend.
Kunczik[117] kritisiert etwa die methodische Problematik vieler Studien. So würden sich etwa die verwendeten Testspiele bezüglich ihres Gewaltgehaltes, aber auch aufgrund ihres Erregungsniveaus nicht genügend von einander unterscheiden. Des Öfteren wurden, so die Kritik, gewaltlose Spiele verwendet, welche qualitativ minderwertiger waren und daher ein niedrigeres Erregungsniveau provozierten. Darüber hinaus wurden diese Spiele vor allem von erfahrenen Spielern schnell als langweilig empfunden und konnten dadurch sogar Frustrationen auslösen, was die Ergebnisse natürlich verfälschte.
Die Hauptfrage, welche sich der Autor dieser Zeilen stellt ist, wie man in einer Laborsituation angemessen erhöhtes Aggressionspotential messen kann. Kann man wirklich aufgrund eines Fragebogens und der darin mehr oder weniger aggressiven Sprache auf den Gemütszustand eines Probanden schließen? Am ehesten nachvollziehbar erscheint dabei die Vorgehensweise der Studie von Anderson u.a. aus dem Jahre 2004, wo in einem Fragebogen Wortlücken auszufüllen waren (z.B. explo_e, was dann zu expolre oder explode gemacht werden konnte)

[116] Vgl. Wagner im persönlichen Interview vom 16.7.2010
[117] Vgl. Kunczik und Zipfel 2006, S. 314ff.

und man davon auf eine aggressivere Gedankenwelt schließen konnte. Aber eine kurzfristig aggressivere Gedankenwelt beweist noch lange nicht, dass man sich zu tatsächlichen Gewaltaktionen hinreißen lässt.
Am wenigsten aussagekräftig erscheinen Erregungsmessungen wie Blutdruck- oder Pulskontrollen. Wieso wird ein erhöhter Herzschlag oder ein erhöhter Blutdruck immer mit Gewaltsituationen in Zusammenhang gebracht? Eine höhere Erregung kann man auch beim *Tetris* spielen erfahren, wenn man dabei ist, einen Punkterekord zu brechen. Insbesondere Spiele, in denen man in einen Wettkampf mit anderen menschlichen Spielern tritt, erhöhen sofort die Spannung und die Aufmerksamkeit, ohne dass dabei irgendeine Form von Gewalt im Spiel sein muss. Interessanter Weise wurde auch bei einigen Gelegenheiten bewiesen, dass gerade Spieler mit langjähriger Erfahrung weniger emotionale Erregung erfahren, als ungeübte Spieler. „Erregungsgefährdet" wären demnach nicht die intensiven „Killerspieler", sondern die Neulinge. Zu beobachten ist auch, dass bei den meisten Spielern die gemessene Erregung gerade am Anfang der Spielzeit am höchsten war und sich diese im Laufe der Zeit verringerte, da sich der Spielende an das Spiel gewöhnte oder bereits langweilte. So kommt es gerade bei Studien, welche nur eine kurze Spielzeit erfordern, leicht zu Ergebnissen wonach, die Spieler eine besonders hohe Erregung erfahren, dass diese jedoch im Laufe der Spielsession wieder nachlässt, wird oft nicht berücksichtigt.
Dazu kommt, dass viele Spiele von sich aus Spannung erzeugen (und erzeugen wollen!). Beim Durchspielen eines Horrorspieles etwa erfolgt eine Erregung sicher nicht durch die aktiv ausgeübte Gewalt, sondern in der Vermeidung dieser durch das Spiel am gespielten Protagonisten.
Bekräftigt wird diese Kritik durch den Abschlussbericht 2007 des Hans Bredow Institutes, wonach die Messung des Erregungsniveaus mittels Blutdruck oder Pulsmessung, nur bedingt aussagekräftig ist, da ja auch nicht gewalthältige Spiele eine Erregungssteigerung provozieren können.[118] „Außerdem muss eine höhere Erregung nicht zu aggressivem Verhalten führen", so Kunczik.[119]

Ein weiteres, anerkanntes Problem betrifft die Laborsituation und die Methodik der Befragung im Allgemeinen. Ein häufiger Kritikpunkt betrifft die allgemeine Spielzeit von durchschnittlich 10-30 Minuten welche den Probanden zugestanden wird. Diese sei nach

[118] Hans Bredow Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg PDF: Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video und Computerspiele, Endbericht S. 47, http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/107 (29.8.2010)
[119] Kunczik und Zipfel 2006, S.297

Meinung von Jeffery Goldstein[120] untypisch kurz und widerspreche der normal gängigen Spielzeit, die ein Spieler mit einem Computerspiel verbringt. Zudem sei es eher möglich, bei den Probanden dadurch Frustrationen auszulösen, indem man das Spiel nach nur kurzer Spielzeit im Labor abrupt beendet.

Ein anerkanntes Element des Spieles ist die Freiwilligkeit, in dem Moment wo man Probanden jedoch zum Spielen heranzieht und ihnen Dinge wie Spiel und Spielzeit vorsetzt, verschwindet dieses Element, was besonders für Kinder gilt, denen man nur schwer das Spielen „vorschreiben" kann.

Auch Goldstein kritisiert die häufige Verwendung von Kindern als Probanden, bei denen man glaubt, eine Aggressionssteigerung leichter nachweisen zu können als bei Erwachsenen. Kinder würden sich jedoch nach Meinung Goldsteins durch die ungewohnte Umgebung des Labors, sowie des „erzwungenen" Spielens aggressiver als sonst verhalten.[121]

Die Interaktivität des Mediums Computerspiel führt außerdem dazu, das der Gewaltgehalt des Stimulusmaterials variieren kann, was eine weitere Schwierigkeit bei vielen Experimenten darstellt. Bei Film oder Fernsehen kommen die Inhalte immer gleich bei den Rezipienten an, wohingegen bei Computerspielen nicht davon ausgegangen werden kann, dass alle Personen einer Experimentalgruppe dem selbem Gewaltgehalt ausgesetzt waren. So können verschiedene Spieler dasselbe Spiel auf unterschiedliche Art und Weise spielen und so gewissen Inhalten mehr, weniger oder gar nicht ausgesetzt gewesen sein.

Das Hans Bredow Institut kritisiert in diesem Zusammenhang die künstliche Atmosphäre des Spielens im Labor und bemerkt weiter, dass auch die Übertragbarkeit von Ergebnissen mehrerer Studien aufgrund unterschiedlich verwendeter Stimuli (also unterschiedlicher Computerspiele) stark eingeschränkt sei.[122]

Ein bekanntes Problem bei der Befragung stellt das „Phänomen der sozialen Erwünschtheit" dar, bei dem Befragte bewusst oder unbewusst ein möglichst positives Bild von sich selbst zeichnen wollen und so falsche, bzw. Antworten geben, von denen sie glauben, man erwarte diese von ihnen.

Auch können Aussagen über die eigene Beeinflussbarkeit durch Medieninhalte angezweifelt werden. Denn „wenn die Mehrzahl der befragten Spieler meint, keine

---

120 Goldstein 2001, zit. nach Kunczik und Zipfel 2006, S. 323

121 Vgl. Stigma Videospiele: Studien, http://stigma-videospiele.de/wordpress/?page_id=26 (31.8.2010)

122 Vgl. Hans Bredow Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg PDF: Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video und Computerspiele, Endbericht S. 47, http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/107 (29.8.2010)

Habitualisierungseffekte bei sich feststellen zu können, bedeutet dies noch nicht, dass solche Wirkungen nicht doch eintreten.“[123]
Als ungeeignete, abhängige Variablen bezeichnet Kunczik (2006, S. 324) weiter die Belohnungs- und Bestrafungsmethoden, welche in einigen Studien angewendet wurden. So ist es keineswegs sicher, dass etwa das Verteilen von Jelly-Beans oder das Eintauchen einer Hand in Eiswasser auch als Belohnung oder Bestrafung durch die Probanden angesehen werden. Auch erscheint es Kunczik äußerst zweifelhaft, ob in der Messung von Reaktionszeiten auf aggressive Worte oder unangenehme Geräusche geeignete Rückschlüsse auf das Aggressionsniveau gezogen werden können.

Ein weiteres Problem vieler veröffentlichter Studien im Bereich der Sozial und Geisteswissenschaften ist die Tatsache, dass die Fragestellung einen massiven Einfluss auf das Ergebnis hat. Wie Rosenstingl im persönlichen Gespräch[124] bestätigt, kann man bei entsprechenden Hypothesenformulierungen und Instrumenten durchaus Ergebnisse bewirken, die in einer allgemeinen Form gar nicht vorhanden wären.
Tatsächlich ist es nach Purgathofer[125] üblich, eingereichte Arbeiten, welche als gescheiterte Studien angesehen werden, sprich, in denen die gestellten Hypothesen nicht verifiziert werden konnten, nicht anzunehmen. Studien hingegen, welche irgendwie einen Effekt nachweisen konnten den andere verneinen, werden veröffentlicht, da diese Aufsehen erregend sind, auch wenn es nur 5 von Hundert sind. In 95 Studien wurde kein Effekt erzielt, in fünf jedoch schon und diese werden dann publiziert. Purgathofer hält sich mit dieser Aussage an John Ioannidis, welcher diese Thesen 2005 in „why most published research findings are false“[126] veröffentlichte.

All diese Probleme verhindern es zusammengefasst gesagt, konkrete Aussagen über die Wirkungspfade von Gewalt in Computerspielen durch die diversen Studien zu treffen.

> *„Es ist schlicht und einfach extrem schwierig einen derart komplexen Sachverhalt, allein schon unter Laborbedingungen wirklich valide und reliabel zu erheben und dann daraus irgendwelche Rückschlüsse und Interpretationen auf allgemeine*

[123] Kunczik und Zipfel 2006, S. 324
[124] Vgl. Rosenstingl im persönlichen Interview vom 18.5.2010
[125] Vgl. Mitgutsch und Rosenstingl (Hg.) 2008, S.60
[126] Vgl. PLOS Medicine Ioannidis, John: Why Most Published Research Findings Are False, http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC1182327/ (31.8.2010)

Verhaltensmuster zu ziehen ist de facto unmöglich. Außer eben sehr, sehr eingeschränkten Aussagen."[127]

2.6.2 Die Frage nach der Motivation

Noch kaum erforscht ist die Frage nach der treibenden Kraft gewalthältige Computerspiele zu spielen, wie Maria von Salisch[128] die Studienautorin der KUHL Studie zu bedenken gibt. Ist es die Beschäftigung mit Gewaltspielen, die Heranwachsende aggressiv macht, oder suchen sich aggressive Kinder und Jugendliche eher Gewaltspiele aus?

Fest steht jedenfalls, was unter anderem durch die KUHL Studie belegt wurde, dass Personen welche sich durch eine gewisse Grunddisposition zu aggressivem Verhalten auszeichnen, eher zu gewalthältigen Medieninhalten tendieren. Spieler, bei denen eine starke Verknüpfung von Nutzermotivation und Spielangebot als Folge der strukturellen Koppelung mit ihrer sonstigen Lebenswelt existiert, greifen möglicherweise eher zu Gewalthaltigen Spielen.[129] Dies bedeutet nicht, dass alle Spieler welche violente Computerspiele nutzen auch eine aggressive Grundstimmung an den Tag legen. Jedoch macht „ein solcher theoretischer Ansatz (…) eine besondere Berücksichtigung der persönlichen Aggressionsdisposition (des persönlichen Aggressionsmotivs) bei der Untersuchung der Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen notwendig" führt Ladas[130] weiter aus.

2.6.3 Warum Gewalt?

Aber geht es in Computerspielen immer um Gewalt? Nein, es gibt zahlreiche Beispiele für gewaltfreie Spiele, angefangen von Sport- und Musik- bis hin zu Lernspielen. Ein großer Teil der Computerspiele dreht sich dennoch in der einen oder anderen Form um die Ausübung von Gewalt. Dieser Umstand hat mehrere Gründe.

Es scheint zunächst so, als wäre Gewalt in jeglicher Form ein Grundbestandteil des menschlichen Daseins. Angefangen in der Frühgeschichte des Menschen, bei dem die Gewalt von der Natur ausging und den täglichen Überlebenskampf prägte, bis hin zu den unzähligen Auseinandersetzungen und Kriegen, die das Gesicht der Welt bis heute prägten und weiter prägen. Gewalt fasziniert und schockiert seit jeher zugleich und findet sich in der täglichen

[127] Rosenstingl im persönlichen Interview vom 18.5.2010
[128] Vgl. Salisch, Maria von; Bundeszentrale für politische Bildung: Verbotene Spiele?, Henne oder Ei?, online unter: http://www.bpb.de/themen/7JOW8S,0,0,Henne_oder_Ei.html (31.8.2010)
[129] Vgl. Ladas 2002, S. 127
[130] Ladas 2002, S. 127

Lebenswelt, in der Kunst und in der Literatur, angefangen bei Homers blutigen Heldenepen bis hin zum Krieg der Sterne. Gingen frühere Generationen von Kindern Cowboy und Indianer oder Räuber und Gendarm spielen, findet man heutige Generationen oft vor dem Computerbildschirm wieder, vertieft in gar nicht so unähnlichen Spielabläufen, Abenteuer erleben, die im zunehmend urbanisiertem Raum immer spärlicher zu finden sind. Trotzdem wachsen sie zu normalen mehr oder weniger gewaltbereiten Erwachsenen heran, wie hunderte Generationen vor ihnen. Als Erwachsener lässt die Faszination an der Gewalt jedoch nicht nach und so werden weiterhin Horror-Thriller oder Actionfilme geschaut, werden weiter virtuelle Leben ausgehaucht oder der gegnerische König mit Genuss vom Schachfeld gestoßen.
Viel wurde über diese Thematik geschrieben und diskutiert, warum muss man sich solche Filme anschauen, warum werden so viele gewalthältige Computerspiele produziert?

Roger Caillois definierte im vergangenen Jahrhundert die Grundlagen des Spiels als Wettkampf, Zufall, Rausch und Maskierung[131], wobei ersterem Faktor ein besonderer Stellenwert in der Gewaltdiskussion rund um Computerspiele zukommt.
So sieht es auch Herbert Rosenstingl[132] in dem er betont, dass es beim Wettkampf immer darum geht eine gegnerische Spielfigur in irgendeiner Form zu schlagen bzw. zu töten. Es ist das Zeichen „ich habe gewonnen“, wenn die andere Spielfigur, der Spielpartner aus dem Spiel genommen wird. Dies spielmechanisch mittels Gewalt umzusetzen, bietet sich einfach an und wäre anders schwierig zu verklausulieren und zuweilen uninteressant. Dadurch kommt auch die zweite Komponente zum Zug, das narrative Element:

> *„Und da wiederum ist Gewalt ein Phänomen das wir im narrativen Bereich, seitdem es Menschen gibt beobachten. Ob dass Höhlenmalereien sind wo Kriegs und Jagdszenen dargestellt werden, ob das die klassische griechische Literatur ist (...). Oder unser heutiges Fernsehprogramm, das heißt die Faszination für Gewalt, die Auseinandersetzung mit Gewalt, das Kämpfen ums Überleben ist etwas das in uns Menschen angelegt ist was auf verschiedensten Ebenen, künstlerisch, kulturell, jetzt nicht gemeint im Sinne von hoch stehend und wertvoll, sondern einfach im Sinne von einer Bearbeitung ausgetragen wird. Und das zieht sich durch bis hin eben zu den Computerspielen.“*[133]

[131] Vgl. Wikipedia: Roger Caillois, http://de.wikipedia.org/wiki/Caillois (31.8.2010)
[132] Vgl. Rosenstingl im persönlichen Interview vom 18.5.2010
[133] Rosenstingl im persönlichen Interview vom 18.5.2010

Natürlich kann man den Wettkampf auch anders umsetzten, wie in den angesprochenen Sportspielen, in denen es nicht darum geht Gegner zu töten sondern ihnen ein Tor zu schießen, oder anders Punkte zu machen. Aber auch hier gibt es Spiele, die sich um Kampfsport drehen wie Boxen, Wrestling oder Ultimate Fighting. Der Sport ist also, wie im echten Leben, nicht von der Gewalt befreit.
Auf den ersten Blick zu vernachlässigen ist der Wettkampfcharakter jedoch bei Spielen, welche nicht gegen andere (menschliche) Spieler stattfindet. Hier wird Gewalt und Tod, insbesondere deren Vermeidung als Spannungsfaktor eingesetzt. Zum einen spielt hier der Prozess des „Einfühlens in den Spielcharakter" eine Rolle und somit auch der Wunsch der Unversehrtheit. Zum anderen muss man den Spielabschnitt beim virtuellen Ableben wiederholen. Das Gefühl somit verloren zu haben ist aber wiederum Teil eines Wettbewerbscharakters und sei es nur der Wettstreit mit dem Spiel, welches in diesem Fall gewonnen hat.

Nicht zu vernachlässigen ist jedoch auch die Tatsache, dass klassische, vor allem an das Hardcore Publikum gerichtete Computerspiele immer noch auf die männliche Zielgruppe zugeschnitten und daher Inhalte bieten, welche für diese besonders interessant sind. Selbstredend gibt es auch hier Ausnahmen, aber die Auseinandersetzung mit Gewalt ist in der männlichen Entwicklung stärker ausgeprägt als in der weiblichen.
Michael Wagner[134] hält hier fest, dass zum Beispiel die damaligen Entwickler des Urvaters des Shooter Genres *Doom*, alles männliche Jugendliche gewesen waren, welche in gewisser Weise im Spiel all ihre pubertierenden Männerträume verwirklichten. Diesem Grundstein folgend, kommen noch heute viele Shooter, aber auch andere Formen gewalthältiger Computerspiele gewissen Grundbedürfnissen des männlichen Geschlechts nach. Das Spiel bietet so eine Art Sandkasten, in dem man Tabus brechen und Dinge ausprobieren kann, die man sonst nicht ausprobiert. Gewalt ist dabei nicht Hauptbestandteil eines Spieles, sie fällt nur jetzt so auf, weil der Realismusgrad immer höher wird. Wenn das Spielprinzip jedoch funktioniert, so ist dieses vom Gewaltthema losgelöst, wodurch klar wird, dass ein Spiel nicht nur durch Gewaltdarstellungen, sondern vor allem durch Qualität bestechen muss.

Fritz und Fehr geben in ihrem Aufsatz „Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel"[135] weitere Gründe für die Faszination von virtueller Gewalt an. Allen Untersuchungen zufolge ist das

---

[134] Vgl. Wagner im persönlichen Interview vom 16.7.2010
[135] Vgl. Fritz und Fehr Bundeszentrale für politische Bildung: Virtuelle Gewalt - Modell oder Spiegel?, http://www.bpb.de/themen/YCK0P5,0,0,Virtuelle_Gewalt%3A_Modell_oder_Spiegel.html#art0 (28.8.2010)

Grundmotiv Computerspiele zu spielen Langeweile. Mittels Computerspiele lässt sich eine Erregung erreichen, welche offensichtlich dazu in der Lage ist, Langeweile zu vertreiben. Mit der Zeit lässt dieses Erregungsniveau jedoch nach, was durch die Bedrohung mit virtueller Gewalt verhindert werden kann. Dieses Niveau bleibt jedoch in gewissen Grenzen und wird nach dem Spiel wieder abgebaut. Im Laufe der Computerspiel- Sozialisation wird diese Erregung jedoch immer schwerfälliger erzeugt, was den Spieler nach immer neuen und intensiveren Stimuli suchen lässt, was auch einer der Gründe ist, warum Spiele scheinbar immer häufiger und immer realistischer inszenierte Gewalt beinhalten (müssen) um erfolgreich zu sein. Das Bedürfnis nach immer höherer Erregung ist für Fritz und Fehr[136] jedoch nur das Oberflächenphänomen „einer tieferen Bedürfnisdisposition, die eng mit Gewalt verschränkt ist: Macht, Herrschaft und Kontrolle zu erlangen und lustvoll auszuüben.“ Dies sei der eigentliche Grund für die Beliebtheit und Faszinationskraft beinahe aller Computerspiele. Denn mit ihrer Kontrollierbarkeit stehen sie im deutlichen Kontrast zur realen Lebenswelt des Menschen. Es gibt aber freilich auch Computerspiele, in welchen Macht, Herrschaft und Kontrolle ohne Gewalt ausgeübt werden können. Macht und Herrschaft entfaltet sich bei diesen Spielen hauptsächlich in der Beherrschung des Spieles, in dem zum Beispiel Rätsel erfolgreich gelöst werden.

Die Gewalt in der realen Lebenswelt, die eigentlich nicht sein darf, aber dennoch in der einen oder anderen Form in alle Lebensbereiche dringt, toleriert und teilweise sogar gefordert wird, sei es durch rücksichtslose Konkurrenz oder eiserne Konsequenz, ist der wahre Grund für die „Verführbarkeit“ der Menschen durch Gewalt. „Die Gewalt die nicht sein darf, aber dennoch tagtäglich getan oder zumindest toleriert werden muss, verlangt ein immer größeres Publikum nach der Inszenierung der verdrängten, verbotenen Normalität.“[137] Die ästhetisierte, erfahrungslose Form der virtuellen Gewalt ist im Gegensatz zur todbringenden realen Gewalt, gerade weil sie als Virtualität inszeniert ist, in der Lage lustvoll genossen zu werden. Virtuelle Gewalt erzeugt durch ihre konsequenzenlose Unwirklichkeit nicht mehr Angst sondern Lust.

2.6.4 Die Frage nach der Empathieherabsetzung

Moderne Forschungen setzten nun gerne Hirnstrommessungen ein, bei denen die Aktivitäten des Gehirns von Spielenden aufgezeichnet werden. So soll herausgefunden werden, welche Bereiche des Gehirns wann und vor allem wie stark bei spielerischen Aktionen aktiviert sind.

---

[136]Vgl. Fritz und Fehr Bundeszentrale für politische Bildung: Virtuelle Gewalt - Modell oder Spiegel?, http://www.bpb.de/themen/YCK0P5,0,0,Virtuelle_Gewalt%3A_Modell_oder_Spiegel.html#art0 (28.8.2010)
[137]ebda.

Nun hat sich bei einigen dieser Untersuchungen herausgestellt, dass gewisse Bereiche des Gehirns beim Spielen so genannter „Killerspiele“ aktiviert bzw. deaktiviert werden, was etwa auf den Gehirnbereich besonders zutrifft, in dem das Empathiezentrum des Menschen vermutet wird.

Michael Wagner merkt jedoch im persönlichen Gespräch[138] kritisch gegenüber diesen Messungen an, dass durch die vergleichsweise unausgereiften Methoden der Hirnforschung keine gesicherten Aussagen möglich sind. Dazu wäre die Forschung in diesem Bereich noch nicht in der Lage, da man nicht gesichert davon ausgehen könnte, dass gewisse Bereiche tatsächlich für die behaupteten Gefühle oder Reaktionen zuständig sind. Wenn jetzt gewisse Bereich des Gehirns betroffen sind, dann müsste man sich in erster Linie fragen, warum das so ist und ob diese Aktivitäten auch irgendeinen weiteren Effekt haben. Zudem müsste man diese Aktivität entweder durch den umgekehrten Weg, sprich durch Induktion von Gehirnströmen nachvollziehen, was natürlich an der ethischen Grenze scheitert, oder man müsste das Behauptete mittels Langzeitstudien nachprüfen

Außerdem muss man sich die Frage stellen, ob dieselben Aktivitäten, wie beispielsweise die viel behauptete Herabsetzung der Empathie, nicht auch durch ganz andere Dinge, wie etwa hochkonzentriertes Arbeiten entstehen können. „Dies untersucht man jedoch nicht“, so Wagner[139]: „man sagt nur dass eben das Empathiezentrum wenn man das spielt reduziert wird, daher automatisch, ich muss das einlernen, aus. Und das ist mir zu billig.“ Daher könne man in diesem Bereich keine Aussagen, sondern allenfalls Hypothesen formulieren.

Nun sind die Figuren, welche in einem Computerspiel vorkommen jedoch nicht dazu bestimmt Empathie hervorzurufen. Computerspielgegner sind grafische Berechnungen, welche als Konterpart zum Spieler geschaffen werden. Sie haben keine Gefühle, keine Gedanken sie verspüren weder Schmerz noch Leid und der Spielende ist sich dessen bewusst! Computerspiele schaffen einen Raum, welcher von der realen Empathie befreit ist, da es klar ist, dass das Handeln in dieser niemandem Leid zufügt und moralisch nicht bewertet wird. Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr drücken dies in einem Aufsatz[140] so aus, dass „das Leiden von Opfern in Computerspielen ausgespart wird, weil diese keine Opfer, sondern Grafiken sind, die es abzuarbeiten gilt. Alles andere ist Illusion, eine Überformung, an die sich gefühlsmäßige Assoziationen der Spieler heften können.“

---

[138] Vgl. Wagner im persönlichen Interview vom 16.7.2010

[139] Wagner im persönlichen Interview vom 16.7.2010

[140] Vgl. Fritz und Fehr Bundeszentrale für politische Bildung: Virtuelle Gewalt - Modell oder Spiegel?, http://www.bpb.de/themen/YCK0P5,0,0,Virtuelle_Gewalt%3A_Modell_oder_Spiegel.html#art0 (28.8.2010)

Dies bedeutet jedoch keineswegs die Akzeptanz jeglichen Fehlens moralischer oder ethischer Werte seitens des Spielers. Vielen Spielern stößt es sehr wohl übel auf in einer Welt ohne jeglicher moralischer Grenzen oder übertriebener Gewaltorgien agieren zu müssen, was sich dann auch in den Verkaufszahlen des jeweiligen Softwareproduktes niederschlägt! Diesem Umstand wird seitens der Entwickler durch eindeutige Szenarien, wie der Verteidigung gegen „böse“ Eindringlinge wie Aliens oder dergleichen, Rechnung getragen. Um in einem Spiel moralische Grundsätze einzubauen, müssen diese in der Spielmechanik verankert werden. Entweder gibt es klassische Gut und Böse Szenarien, in denen es klar ist wer oder was das Böse ist, welchem man mit Gewalt geradezu begegnen muss, oder es werden Sanktionen eingebaut, welche dann greifen, wenn der Spieler von den moralischen Grenzen, die das Spiel setzt, abweicht. So wird man beispielsweise sehr schnell von der Polizei verfolgt, wenn man in *Grand Theft Auto* auf unschuldige Passanten losgeht, bei Shootern erfolgen zumeist Punkteabzüge und bei komplexeren Rollenspielen kann es sogar so weit kommen, dass man ganze Aspekte der Geschichte vorenthalten bekommt, wenn man sich nicht an die Regeln der Spielwelt hält.

Nur weil in einem Spiel alles erlaubt ist, wird dies noch lange nicht von allen Spielern ausgenutzt oder gebilligt. Wie bereits im Kapitel 2.2.5 angesprochen hat sich diese Grenze des Mach- und Ethisch Zumutbaren beim Medium Computerspiel noch nicht eindeutig gefestigt, wodurch es einerseits immer wieder zu Experimenten der brutalen Art und andererseits auch zu dessen Ablehnung seitens der Spieler kommt.

Spieler können also sehr wohl die reale von der virtuellen Welt trennen, eine Empathieherabsetzung kann nicht durch das Computerspiel erfolgen. Obwohl die Erkenntnis, dass Computerspiele keine Empathiereaktionen nahe legen, von den meisten Forschern vertreten wird, herrscht über die weitere Folge dieser Aussage, wie bereits erwähnt, Uneinigkeit. Die Gefahr ist nicht, dass Computerspiele eine Empathieherabsetzung verursachen würden, sondern dass durch viel Zeit im empathieleeren Raum des Spieles die Zeit fehlt, echte Empathie im Austausch mit echten Menschen zu erlernen. Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr sehen das ebenso:

> *„Empathie ist nur in der realen Welt des menschlichen Miteinanders erlernbar (und verlernbar) und nicht in der virtuellen Welt des Computerspiels. Immer längere Aufenthalte in der virtuellen Welt können schädigen, weil sich dadurch die Zeit vermindert, in der sich diese Empathie ausbilden könnte. Sie schädigen auch deshalb,*

weil sich Muster für emotionale Befriedigung herausbilden könnte, die ohne Empathie auskommen und daher von der Notwendigkeit ablenken, eine empathische Form der Zwischenmenschlichkeit auszubilden, die auf Gewalt weit gehend, verzichten kann und die durch ihre besondere emotionale Qualität Befriedigung schenkt"[141]

2.6.5 Das „High Risk Player" Konzept

Wie bei der Fernsehgewaltforschung, stellt sich also auch bei der näheren Betrachtung gewalthältiger Computerspiele heraus, dass es so etwas wie eine Risikogruppe gibt, also Personen (vor allem Kinder) welche auf bestimmte mediale Inhalte besonders anfällig reagieren. Diese Personen zeichnen sich vor allem dadurch aus, dass sie aus einer gewalttätigen Umwelt kommen und oder eine gewisse Prädisposition für Gewalt zeigen. Diese Risikogruppe von Computerspielern, wird vor allem im englischen Sprachgebrauch als so genannte „High Risk Player" bezeichnet.

Jeanne B. Funk und ihr Forscherteam plädieren auf eine verstärkte Auseinandersetzung mit dieser Risikogruppe im Zuge künftiger Forschungsarbeit und stellen diesbezüglich einige Charakteristika, die durch Gentile und Anderson[142] um die letzten drei Punkte erweitert wurden zusammen, welche „High Risk Players" besonders auszeichnet:

- *Geringes Alter* (Kinder unter 11 oder 12 Jahre sind für mediale Botschaften stärker empfänglich und können meist noch nicht zwischen Realität und Fiktion unterscheiden)
- *Exzessiver Computerspielkonsum* (Suchtverhalten in Bezug auf Computerspiele mit mehr als 2 Stunden täglichem Konsum und aggressivem Verhalten bei eingeschränkter Spielzeit)
- *Starke Präferenz für violente Spiele* (starke Faszination für Gewalt, wann ein pathologisches Ausmaß erreicht wird, ist jedoch noch nicht gesichert)
- *Geringe soziale Problemlösungsfähigkeiten* (Gewalt wird als Spaß und als probates Mittel zur Problemlösung angesehen)
- *Probleme bei der Gefühlsregulierung* (konstante Suche nach Stimulation oder Flucht vor Ängsten und Depressionen in ein Computerspiel)
- *Erhöhte Reizbarkeit bzw. verringerte Frusttoleranz* (kann eine erhöhte Aggressionsbereitschaft auslösen, z.B. wenn das Spiel zum Stressfaktor wird)

[141] Fritz und Fehr 2003b, S. 57. zit. nach Kunczik und Zipfel, S. 307f.
[142] Vgl. Kunczik und Zipfel 2006, S. 320f.

- *Gewalttätige Umgebung* (Kinder, die in einer „Gewaltkultur" aufwachsen, z.B. häuslicher Gewalt, oder einer gewalttätigen Umwelt ausgesetzt sind, gelten als besonders gefährdet)
- *Feindselige Persönlichkeit*
- *Frühere aggressive Verhaltensweisen*
- *Fehlende elterliche Regulierung der Spielverhaltens*

Diese Ansätze beruhen laut Kunczik[143] auf ersten empirischen Forschungsbefunden, wobei aber die jeweiligen Risikofaktoren noch einer besseren Absicherung bedürfen.

In Anbetracht der oben genannten Ansätze und Erkenntnisse, kann es vereinfacht gesagt nur einen Transfer negativer Inhalte geben, wenn der Spieler oder die Spielerin das im Spiel erlebte an die Realität anbinden kann. Wenn also in der Lebenswelt des Spielers bereits Gewalt existiert, oder dieser sich bereits von Gewalt angezogen fühlt, diese bereits ausgeübt hat oder ausüben will, dann kann es dazu kommen, dass mediale Gewalt diese Tendenzen verstärkt.

Michael Wagner[144] fasst dieses Konzept plakativ zusammen, in dem er erläutert:

> *„Grand Theft Auto lernt mir das Gangsterdasein nur wenn ich schon Gangster bin. Also wenn sozusagen das was ich in einem Spiel erfahre oder erlebe sich deckt mit dem was ich in der Realität erfahre oder erlebe oder in meiner (...) realen Fantasie (...) erleben will.*

2.6.6 Keine unmittelbare Gefahr

Betrachtet man die Vielzahl an Studien und seien sie auch noch so unterschiedlich, kommt man zu dem Schluss, dass Gewaltdarstellungen in Computerspielen verschiedene Effekte haben können. Gewalt in Computerspielen führt im Normalfall zu einer Erregung, die sich unter anderem in physischen Reaktionen des Körpers niederschlägt. Diese Erregung kann und wird meist als lustvoll empfunden, was genau der Effekt ist, den Spieler auch wünschen, um einen Unterhaltungs- und somit einen Rekreationseffekt zu erzielen. Umgekehrt kann sie auch abschreckend wirken und Ablehnung und somit den Spielabbruch provozieren. In einigen Fällen kann es auch zu einer kurzfristigen Erhöhung des Aggressionspotentials, zum Beispiel durch Frust kommen. So oder so sind aber die Effekte gering und sogar der US Psychologe

---

[143] ebda. S. 321
[144] Wagner im persönlichen Interview vom 16.7.2010

Anderson[145] bemerkt im Zuge einer umfassenden Analyse von 130 verschiedenen Forschungsarbeiten, dass zwar Gewaltspiele tendenziell zu mehr Aggressivität führen können, es sich dabei aber nicht zwangsläufig um dramatische Effekte handeln muss und das deswegen sicher niemand einer Gang beitreten wird.

Eine Verallgemeinerung der Effekte stellt sich jedenfalls als unmöglich heraus, da jeder Spieler mit den ihm eigenen Prädispositionen an das Medium herangeht. So gibt es laut Wagner[146] aus lerntheoretischer Sicht auch den umgekehrten Weg, wonach Menschen besonders stark prädisponiert sind, aus Computerspielen zu lernen. Die meisten Jugendlichen aber nutzen das Medium in erster Linie als Unterhaltungsmedium und es hat nahezu keine Effekte. Sowieso ist es nach der Aussage von Michael Wagner nie das Spiel, welches Dinge macht, sondern immer nur die Nutzung. Zu dieser Nutzung gehört immer der Spieler. Daher ist es Wagners feste Überzeugung:

> „*werde ich nie, (...) konkrete Aussage treffen können. Weil die Aussagen die ich treffe die sind immer in Bezug auf die Personen die das machen und ich kann, das ist auch meine Aussage, ich kann keine repräsentative Gruppe finden die alle möglichen Varianten von Persönlichkeiten abbildet (...). Man kann so Dinge untersuchen wie zum Beispiel, was passiert in Familien in der es viel häusliche Gewalt gibt, dass heißt ich kann dann einschränken was da ist, kann mir andere Dinge anschauen, aber ich kann da nie allgemeine Aussagen treffen. Das werde ich nie können!*“[147]

In gewissen Kreisen scheint es jedoch zu einer Verfestigung gegenteiliger Meinungen gekommen zu sein, welche, so scheint es vor allem in deutschen Landen anzutreffen sind. Purgathofer[148] unterstreicht aber erneut, „während mehrheiten in unserer gesellschaft der meinung sind, gewalt in spielen sei für gewalt in der wirklichkeit direkt verantwortlich, lässt sich ein entsprechender zusammenhang in seriösen studien nicht überzeugend zeigen. (sic!)„ Zu dieser Ansicht sind mittlerweile aber auch viele selbst ernannte Experten in Deutschland gelangt und „von Pfeiffer abgesehen, sind sich die Kriminologen ungewöhnlich einig“, dass

---

145 der Standard, online Ausgabe: Psychologe: Gewaltspiele machen nachweislich aggressiver, http://derstandard.at/1267132120620/Psychologe-Gewaltspiele-machen-nachweislich-aggressiver (30.8.2010)
146 Vgl. Wagner im persönlichen Interview vom 16.7.2010
147 ebda.
148 Mitgutsch und Rosenstingl (Hg.) 2008, S.67

Computerspiele nicht für reale Gewalt verantwortlich gemacht werden können, wie der deutsche Tagesspiegel[149] im Jänner 2008 schrieb.
Übrig bleiben scheinbar nur jene, welche unter Ausnutzung der Thematik intensiv Stimmungsmache betreiben wollen um sich daraus politische Vorteile ausrechnen zu können!

2.6.7 Die Verantwortung der Eltern

All das oben genannte zeigt eines deutlich: Computerspiele alleine können niemals der Grund für aggressives Verhalten sein. Viele Faktoren müssen zusammenkommen, um reale Gewaltausbrüche zu begünstigen. Haben Erwachsene in der Regel keinerlei Konsequenzen zu befürchten, muss man Kinder und Jugendliche aber sehr wohl vor gewissen Medieninhalten bewahren, bis sie so weit sind, mit diesen umgehen zu können. Die Ausbildung der Medienkompetenz sollte primär durch die Eltern bzw. Erziehungsberechtigten begleitet und gefördert werden. Denn die Eltern sind es die letztendlich für die Erziehung verantwortlich sind, nicht der Staat, oder der Elektronikmarkt, in dem Spiele verkauft werden. So ist es besonders wichtig, dass Eltern sich mit den Spielgewohnheiten ihrer Kinder auseinandersetzten, ihnen dabei zusehen um sie auf kritische Inhalte oder Momente hinzuweisen und sie gegebenenfalls zu erklären. Offensichtlich wird diese Verpflichtung jedoch oft vernachlässigt, wie Kunczik[150] bemerkt ist „die Integration in ein intaktes soziales Umfeld, insbesondere ein Elternhaus, in dem der Spielekonsum reguliert wird, ein wichtiger Schutzfaktor vor negativen Auswirkungen violenter Computerspiele. In der Praxis scheinen Eltern hier allerdings wenig Engagement zu zeigen."
Dies bemerkt man paradoxerweise gerade in der teilweise hysterischen Sorge um die Beeinflussbarkeit der Kinder durch medial vermittelte Gewalt. Würden sich diese Eltern einmal mit dem Medium, welches ihre Kinder konsumieren, intensiver auseinander setzen, dann würden sie nämlich gelassener und vor allem sachlicher an die Thematik herangehen.

Bei einer Elternbefragung im Mai 2003, in der 121 face- to- face Interviews von Studenten in Österreich durchgeführt wurden, gaben immerhin 55% der Eltern an, über die Spielgewohnheiten ihrer Kinder Bescheid zu wissen, wobei 30% Spiele gemeinsam mit ihren Kindern auch ausprobieren. Ein Viertel der Befragten jedoch gab an, sich überhaupt nicht mit den Computerspielen ihrer Kinder zu beschäftigen. 49% der Eltern gaben an, bei der

[149] Tagesspiegel, online Ausgabe: (…) http://www.tagesspiegel.de/medien-news/Youtube;art15532,2459113 (Seite leider nicht mehr online verfügbar)
[150] Kunczik; Bundeszentrale für politische Bidlung: Feindbild Computerspiel, http://www.bpb.de/themen/IVH7FL,0,0,Feindbild_Computerspiel.html (29.8.2010)

Kaufentscheidung auf die Wünsche ihrer Kinder zu achten, wobei es für 34% der Befragten von Interesse war, ob die erworbenen Spiele gewaltfrei waren. Die durchschnittliche (59%) Altersgrenze wie lange Eltern auf die Spielgewohnheit achten, lag bei 14 Jahren.[151]
Bemerkensweit sei hierbei nach Hofer[152], „dass Eltern, die selber Computer spielen, nicht so lange auf die Spielgewohnheiten ihrer Kinder achten wie Nichtspieler."

Genau diesen interessanten Effekt fördern so genannte Eltern LAN´s. Bei diesen finden sich Eltern oder Erzieher wie Lehrer oder Pädagogen zusammen, um gemeinsam bzw. gegeneinander Ego Shooter wie zum Beispiel *Counterstrike* zu spielen. Michael Wagner, der solche Begegnungen bereits im Rahmen eines Lehrganges an der Universität Krems ausgerichtet hat, erzählte im persönlichen Interview[153], dass den Teilnehmern nach anfänglicher Ablehnung schnell klar wurde, dass die Gewalt welche in *Counterstrike* vorkommt nur der Rahmen des Spieles ist, während es im Kern des Spieles um ganz andere Dinge geht und es aber gerade diese Dinge sind, welche faszinieren.
Auch die BuPP veranstaltet gemeinsam mit dem e-sports Verband solche Eltern LAN´s, die das Ziel haben Eltern dahingegen zu entlasten, in dem man ihnen das tatsächliche Gameplay vor Augen führt und ihnen zeigt, dass es gar nicht um Tötungshandlungen, sondern um spielerische Leistung geht. Nach anfänglicher Skepsis haben dann die teilnehmenden Eltern sogar Spaß an der Sache, in dem sie sich darüber freuen, einen anderen Spieler „erschossen" zu haben wie der Leiter der BuPP Herbert Rosenstingl[154] im Interview erzählt. Überhaupt geht es Rosenstingl darum darauf hinzuweisen, wie wichtig es ist, eine moralische Wertediskussion mit Kindern zu führen, in der zwischen Werten und Wirkung unterschieden wird. Eltern nämlich, die ihren Kindern Spiele wie *Counterstrike* mit der Begründung verbieten wollen sie würden daraufhin aggressiv oder zu Gewalttätern werden, würden auf wenig Verständnis seitens ihrer Kinder stoßen, da die Spielerfahrung klar macht, dass dies eben nicht der Fall ist. Eltern aber, die Erfahrung mit diesen Dingen haben, müssen sich um diese Wirkungspfade weniger Sorgen machen. Dann zu sagen „ich weiß, du wirst durch dieses Spiel nicht aggressiv, aber ich will nicht, dass du das spielst, weil das ist ein Kriegsspiel, reden wir darüber was Krieg ist" ist wiederum laut Rosenstingl vollkommen in Ordnung. Eltern sollten versuchen Kontakt zu ihren Kindern zu halten, um an deren Leben zu

[151] Vgl. Mitgutsch und Rosenstingl (Hg.) 2008, S.168
[152] Hofer 2003, S.13 zit. nach Mitgutsch und Rosenstingl (Hg.) 2008, S. 168
[153] Wagner im persönlichen Interview vom 16.7.2010
[154] Vgl. Rosenstingl im persönlichen Interview vom 18.5.2010

partizipieren und sie sollten mit ihnen eine Diskussion führen in welcher, moralische Werte und mediale Wirkung auseinander gehalten werden!

In diesem Sinne lautet die wichtigste Erkenntnis, dass es unabdingbar ist, sich als Elternteil oder Erzieher mit den Dingen zu beschäftigen, mit denen sich auch das Kind beschäftigt. Nur so kann das Kind begleitet werden, um zu verhindern, dass eventuell problematische Inhalte eines Computerspieles Schaden anrichten können. Da sich auch die Entwicklung von Kindern nicht verallgemeinern lässt, kann nur im Zuge einer individuellen Auseinandersetzung entschieden werden, ob ein Kind bereit für das am Bildschirm Gezeigte ist oder nicht. Mit dieser Erkenntnis schließt auch Cheryl Olson die Co-Autorin von Grand Theft Childhood in dem sie ausführt:

> *If you decide to buy or rent the game, watch your child play until you feel comfortable with his/her respose to it. Ask him to teach you something about how to play; most kids welcome the chance to do this. If your child seems angry or upset after playing GTA IV, or is playing for long hours by himself, reconsider your decision.*[155]

Oder wie Rosenstingl[156] es mit einfacheren Worten ausgedrückt: „Dazu setzen, mitspielen, erklären lassen, miterklären."

[155] Cheryl K., Olson; Interview mit GameCouch: Interview: Dr. Cheryl K. Olson co-author of Grand Theft Childhood, http://www.gamecouch.com/2008/02/interview-dr-cheryl-olson-co-author-of-grand-theft-childhood/ (31.8.2010)

[156] Rosenstingl im persönlichen Interview vom 18.5.2010

2.7 Beantwortung der Fragen und Hypothesen Teil 1

F1: Warum gibt es, bezüglich der Wirkung von Gewalt in Videospielen auf die Psyche des Menschen, bisher keine eindeutigen Ergebnisse?

Dafür gibt es vor allem drei Gründe:

Vergleichbarkeit der Studien:

- Die Definitionen von Gewalt und Aggression variieren von Studie zu Studie
- Die Verwendung unterschiedlicher Stimuli (Unterschiedliche Computerspiele), sowie durch das Medium bedingte unterschiedlich ausgeprägte Stimuli
- Mangelnde Reliabilität (Die Studien konnten in sich nicht wiederholt werden und lieferten immer unterschiedliche Ergebnisse)
- Inhomogene Nutzergruppen von Computerspielern

Methodik Probleme:

- Laborsituation (künstliche Atmosphäre, Erwartungsdruck, etc.)
- Erzwungenes Spielen (der Spielcharakter geht verloren und somit auch der gewünschte Rekreationseffekt)
- Messbarkeit von Emotionen (aggressives Verhalten kann nur schwer empirisch gemessen werden)
- Belohnungs- und Bestrafungsszenarien als ungeeignete abhängige Variabeln

Öffentlichkeitsdruck:

- Studien, welche Aufsehen erregen, werden eher veröffentlicht als Studien welche als gescheitert angesehen werden

H1: Je mehr Gewaltdarstellungen in einem Spiel vorkommen, desto höher steigt das Aggressionspotential des Spielers.

Dieser Effekt konnte aufgrund methodischer Mängel nie eindeutig und schlüssig nachgewiesen werden. Computerspiele können sehr wohl, wie viele alltägliche Dinge des Lebens auch, eine Erregung hervorrufen. Diese manifestiert sich jedoch nicht erwiesenermaßen in aggressivem Verhalten. Sicher ist jedoch auch, dass es gewisse Risikogruppen gibt, bei denen sich Gewaltdarstellungen besonders einprägen und unter gewissen Umständen zu Nachahmungseffekten führen können.

Eine monokausale Wirkung von Computerspielen zu gewalttätigem Verhalten findet jedoch nicht statt!

H2: Je mehr Gewaltdarstellungen in einem Spiel vorkommen, desto mehr sinkt die Empathiefähigkeit des Spielers.

Eine Empathieherabsetzung kann es keine geben, weil ein Computerspiel keine Empathie vom Spieler erfordert. Der virtuelle Raum wird als empathiefrei verstanden werden, in dem Gewalt ohne reale Konsequenzen ausgeübt werden kann. Die Computergegner, die getötet werden, werden vom Spieler nicht als fühlende Wesen interpretiert, mit denen man Mitleid empfinden müsste. Daher kann ein Transfer dieses Prozesses in die Wirklichkeit nicht stattfinden.

Es besteht nicht die Gefahr, durch intensives Computerspielen die Fähigkeit zur Empathie zu verlieren. Die Gefahr besteht eher darin, durch nicht ausreichenden Umgang mit Mitmenschen Empathie nicht angemessen entwickeln zu können und gewalthältige Problemlösungsstrategien eher zu akzeptieren.

F1: Welche physischen und psychischen Effekte hat die Gewaltdarstellung in Computerspielen auf die Spieler?

- Gewaltdarstellungen erzeugen eine Erregung durch Spannung, Angst oder Lust, was sich körperlich durch eine erhöhte Pulsfrequenz und einer erhöhten Aufmerksamkeit bemerkbar machen kann. Diese Effekte sind meist vom Spieler gewünscht und führen so zur Unterhaltung.
- Angstauslösende oder scheinbar unmoralische Gewaltdarstellungen können aber auch zu Ablehnung und zum Spielabbruch führen.
- Die Ablehnung von Gewaltdarstellungen kann gegebenenfalls auch zu verminderter Akzeptanz gegenüber realer Gewalt führen.
- Ebenso kann die wiederholte, simulierte Gewalteinwirkung auf den Spielcharakter Frust beim Spieler auslösen, was auch zu einer kurzfristigen Erhöhung des Aggressionspotentials führen kann.
- Das Ausüben von virtueller Gewalt kann unter Umständen auch als Kanalisationspotential zur Verminderung angestauter Aggressionen aus dem „echten" Leben dienen.
- Bei manchen Menschen, welche zusammenfassend als „High risk Player" angesehen werden, kann eine intensive Auseinandersetzung mit Gewalt in Computerspielen zu einer verstärkten Grundtendenz, reale Gewalt ausüben zu wollen, kommen.

F3: Warum geht es in Computerspielen so oft um Gewalt?

- Der Computerspieler hat den Wunsch nach Erregung durch das Spiel, um so einen Rekreationseffekt zu erzielen. Diese Erregung kann mittels Gewaltausübung bzw. Gewaltdarstellungen erzielt werden. Im Laufe der Zeit erfolgt allerdings ein Gewöhnungseffekt. Um weiterhin eine Erregung zu erzielen, sind die Entwickler von Computerspielen oft dazu gezwungen, immer neue und realistischere Formen der Gewaltdarstellung in Computerspielen anzubieten.
- Der innerliche Wunsch des Menschen, Macht und Kontrolle über seine Umwelt auszuüben, kann in Computerspielen oft ungehindert ausgelebt werden. Um an Macht und Kontrolle zu gelangen, erfordert es oft Gewalt, was in Computerspielen sanktionsfrei umgesetzt werden kann.
- Das Spiel, insbesondere das Spielen gegen menschliche Kontrahenten, hat in der Regel einen Wettkampfcharakter. Den Gegner zu besiegen bzw. ihn aus dem Spiel zu werfen, lässt sich nur schwer anders als mittels Gewaltdarstellung verklausulieren.
- Die Auseinandersetzung mit Gewalt ist ein Phänomen, welches sich durch alle Kulturen zieht und seit „Anbeginn der Geschichte" in allen Formen von Medien erfolgte.
- Computerspiele sind weiterhin eine männliche Domäne. Männer beschäftigen sich, insbesondere im Laufe ihrer Jugend, intensiver mit Gewalt.
- Gewalt ist in der heutigen Gesellschaft tabu, jedoch in vielerlei Formen im Alltag präsent. Im Computerspiel kann Gewalt sanktionsfrei ausgelebt werden.

3. Themeblock 2

Im folgenden Kapitel sollen Fragen bezüglich der Verfahren zur Bewertung der Inhalte eines Computerspiels geklärt werden. Welche Kriterien werden hier berücksichtigt und wie sieht die gesetzliche Lage aus? Ist es wirklich notwendig, Spiele nach strikten Regeln zu durchleuchten, ihre Tauglichkeit für bestimmte Altersgruppen festzulegen, oder im Extremfall sogar zu verbieten bzw. vom Verkauf auszuschließen?
Wie in der Einleitung bereits erwähnt, gibt es verschiedene Behörden mit unterschiedlichen rechtlichen Grundlagen, welche es sich zur Aufgabe gemacht haben, Altersempfehlungen für PC- und Konsolenspiele zu erstellen. Trotz eindeutiger Richtlinien kommt es dennoch zu unterschiedlichen Bewertungen bzw. Alterseinstufungen der verschiedenen Instanzen bezüglich einiger Spiele. Woher kommen diese Diskrepanzen? Sind diese Unterschiede ein Beleg dafür, dass die Analyse von Computerspielen von subjektiven Bewertungen nicht verschont bleibt?
Auf den folgenden Seiten werden die für Österreich wichtigsten Institutionen näher betrachtet und beschrieben, sowie deren teils unterschiedlichen Begutachtungs- und Prüfvorgänge erläutert.

In diesem Zusammenhang kommt man nicht umhin, ebenso die Situation in Deutschland zu berücksichtigen. Deutschland hat im Vergleich zu Österreich, aber auch zu der der Schweiz, ungleich schärfere Bestimmungen was „jugendgefährdende Medien“ betrifft. So existieren in Deutschland gleich zwei Behörden, die Unterhaltungssoftware Selbst Kontrolle (USK) und die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), welche in beiderseitiger Zusammenarbeit elektronische Medien, so wie es Computerspiele sind, begutachten und bewerten. Dies kann so weit gehen, dass bestimmte PC- oder Konsolenspiele überhaupt vom Verkauf auf dem deutschen Markt ausgeschlossen werden.
Da der deutsche Markt in Bezug auf Einwohnerzahl und Wirtschaftskraft den deutschsprachigen Raum dominiert, werden etwaige, an deutsche Anforderungen angepasste Computerspiele auch in Österreich und der Schweiz vertrieben. Da im österreichischen Handel zumeist das *Pan European Game Information* (PEGI) Alterssystem gilt und auf deutschsprachigen Spielen das USK Logo vorhanden sein muss, führt dies dann oft dazu, dass auf einer Spielverpackung mehrere Alterseinstufungslogos vorhanden sind.
Verweigert die USK oder die BPjM den Vertrieb eines Spieles ganz, oder gehen die jeweiligen Entwickler schon im Vorfeld von einer Nichtveröffentlichung in Deutschland aus,

werden selten extra sprachaktualisierte Versionen für Österreich oder die Schweiz produziert. Auf den Österreichischen und Schweizer Märkten wird dann zumeist die englische (ungeschnittene) Version zum Verkauf angeboten, was nicht selten dazu führt, dass sich deutsche Staatsbürger diese in ihr Heimatland importieren lassen, um der heimischen Zensur zu entgehen. Wird für Deutschland eine geschnittene Version eines Spieles produziert, gibt es in Österreich meist die Möglichkeit, beide Versionen dieses Spieles, geschnitten sowie ungeschnitten, zu erstehen.

Darüber hinaus hat sich durch die langjährige Tradition der deutschen Praxis, Medien wie Filme und Computerspiele durch die USK und die BPjM unabhängig vom Rest der Welt zu begutachten, eine große Menge an Informationen, sowie Statistiken und Bilanzen angesammelt. Diese eigenen sich zum Teil besonders, um einige für diese Arbeit relevanten Forschungsfragen beantworten zu können.

3.1 Warum es wichtig ist Alterseinstufungen durchzuführen

Kinder spielen anders als Erwachsene. Das hat jeder bemerkt, der mit Kindern umzugehen hat und mit ihnen gemeinsam spielen will. Spielregeln werden von Kindern oft ignoriert oder je nach Situation anders ausgelegt. Dies ist beim normalen, täglichen Spielen mit Freunden im Hof, im Kinderzimmer oder am Brettspiel gängige Vorgehensweise für Kinder. Immer neue Ideen und sich immer wieder verändernde Spielregeln werden je nach Situation, Lust und Laune kreiert oder fallengelassen. Anders sieht es bei der Beschäftigung mit Computerspielen aus. Hier bieten sich zwar fantastische Welten, große Abenteuer und teilweise enorme Handlungsmöglichkeiten, erfordern aber die Einhaltung bestimmter Grenzen und Regeln, mit denen Kinder oft nicht umgehen können. Gespielt wird aber dennoch und so fragt sich die besorgte Elternschaft, was und wie der Nachwuchs das Bildschirmgeschehen wahrnimmt.

0-2 Jahre	Das Kind kann nicht die gesamte Fülle der Spielwelt erkennen. Audiovisuelle Reize können relativ zusammenhanglos zu simplen Tätigkeiten auffordern → einfache, nicht zusammenhängende Anforderungen können erfüllt werden. Sehr kurze Konzentrationsfähigkeit.
2-4 Jahre	Erste monokausale Zusammenhänge werden erkannt und kurze Spielsequenzen können bei klarem, stringentem Spielablauf, ausgeführt werden.
4-7 Jahre	Komplexere Handlungsoptionen können erkannt und durchgeführt werden. Es ist erstmals möglich, einen Perspektivenwechsel zu erkennen. Interaktion mit anderen Mitspielern möglich. Erste Identifikation mit der Spielfigur. Erste Relationierung von Zahlen, Symbolen und einfachen Schriftzügen im Spielgeschehen.
7-11 Jahre	Komplexe Symbole und Zahlen werden verstanden → eigenständige Spielzüge und eigene Strategieentwicklung. Reale und fiktive Darstellungen können ausreichend differenziert werden, weit entfernte Spielziele und steigender Schwierigkeitsgrad können bewältigt werden. Starke Identifizierung mit der Spielfigur möglich und interaktiver Austausch mit Mitspielern erhält eine zentrale Bedeutung.
Ab 11-12 Jahre	Digitale Spielwelt wird in ihrer Gesamtheit fassbar. Hochkomplexe Anforderungen mit längeren, schriftlichen und symbolischen Anweisungen können eigenständig in hoher Geschwindigkeit gelöst werden. Nun können auch eigene Regeln entwickelt werden und die Spielwelt verändert werden (Modifikationen) Komplexe Beziehungen zwischen Spielwelten und Mitspielern können entstehen. Ab jetzt ist eine hohe Professionalisierung möglich, die bis ins hohe Alter, mit Fort- und Rückschritten andauern kann.

(Abbildung 2: Entwicklung von Medienkompetenz) [157]

Aus dieser Tabelle wird deutlich, dass Heranwachsende spezifische Operationen erst entwickeln, was den Umgang mit Computerspielen und das Spielerlebnis stark einschränken oder erweitern kann. Spielt nun ein Kind ein Computerspiel, welches nicht seinem Alter

[157] Ergebnisse der „Game Steps“ Studie im Rahmen eines Workshops bei der BuPP, zusammengefasst nach Mitgutsch und Rosenstingl 2008, S. 29

entspricht und damit in den allermeisten Fällen seine Möglichkeiten übertrifft, tritt ein bedenkenswerter Effekt ein, wie Garnitsching[158] erläutert, es „spielt trotzdem - aber gemäß seinen erreichten Operationen." So kann ein beispielsweise fünfjähriges Kind alle Zusammenhänge und die komplette Spielstory ignorieren und einzelne Spielsequenzen anspielen. Die Inhalte werden nicht dem Spiel entsprechend gerahmt, sondern durch die Phantasie des Kindes ersetzt. Dies kann sich z.B. bei harmlosen Jump „n" run Sequenzen völlig unproblematisch, oder aber auch etwa bei Kriegsspielen höchst problematisch auswirken. Kinder können meist noch nicht zwischen Fiktion und Realität unterscheiden.
„Die Folge ist nicht nur eine Überforderung; gleichzeitig wird das Spiel entgegen seinen eigenen Regeln und Rahmenhandlungen umgesetzt" so Garnitsching.[159]
Jüngere Kinder sind demnach noch empfänglich für negative Botschaften, wie sie durch Belohnung oder nicht Sanktionierung von Gewalt entstehen können, da sie noch nicht über ein ausgeprägtes Wertesystem verfügen, oder moralische Grundsätze verinnerlicht haben.

Ab zwölf Jahren verläuft die weitere Entwicklung meist unterschiedlich, wie Rosenstingl im Interview erläutert. Die Fähigkeit der moralischen Auseinandersetzung mit Gewalt, Krieg und Tod sollte ab diesem Alter grundsätzlich möglich sein, braucht aber noch Reifung.

> *„Die Frage, die zu stellen ist, ist jene, ob die spielende Person das was hier dargestellt wird, im Spiel, in Wirklichkeit moralisch einordnen und beurteilen kann. Wenn diese Fähigkeit wirklich gegeben ist, dann ist das Spiel kein Problem mehr, wenn diese Fähigkeit aber noch nicht gegeben ist, dann kann auch das Spiel zum Problem werden."*[160]

Um hier einen Puffer zu schaffen, welcher eine angemessene Reifung ermöglicht, werden Spiele in weitere Folge erst ab 16, oder ab 18 freigegeben.

3.2 Jugendschutz in Österreich

Aufgrund des föderalen Charakters und verankert in der österreichischen Bundesverfassung, (Artikel 15 B-VG) besitzt jedes Bundesland Österreichs ein eigenes Jugendschutzgesetz. Diese enthalten jeweils auch Bestimmungen zum Thema Medien. Obwohl diese Gesetze inhaltlich nicht grundverschieden gestaltet sind, gibt es doch relevante Unterschiede, welche

[158] Vgl. Mitgutsch und Rosenstingl 2008, S. 29f.
[159] ebda.
[160] Rosenstingl im persönlichen Interview vom 18.5.2010

sich zumeist in ihrer Formulierung manifestieren. Es werden seit geraumer Zeit jedoch Diskussionen geführt, ein einheitliches Gesetz, welches für alle Bundesländer gilt, zu schaffen.

Das Wiener Jugendschutzgesetz[161], welches hier als stellvertretendes Beispiel fungieren soll und welches dem Niederösterreichischem sowie dem Burgenländischem sehr ähnelt, definiert jugendgefährdende Medien, Datenträger sowie Gegenstände und Veranstaltungen wie folgt:

> *„§ 10. (1) Inhalte von Medien gemäß § 1 Abs. 1 Z 1 Mediengesetz, BGBl. Nr. 314/1981 in der Fassung BGBl. I Nr. 75/2000, und Datenträgern sowie Gegenstände und Veranstaltungen, die junge Menschen in ihrer Entwicklung gefährden könnten, dürfen diesen nicht angeboten, weitergegeben oder sonst zugänglich gemacht werden.*
>
> *Eine Gefährdung ist insbesondere anzunehmen, wenn diese*
>
> *1. Aggressionen und Gewalt fördern (z.B. Softguns oder Waffenimitate, bei denen eine Verwechslungsgefahr mit echten Waffen besteht), kriminelle Handlungen von menschenverachtender Brutalität oder Gewaltdarstellungen verherrlichen oder verharmlosen,*
>
> *2. Menschen wegen ihrer Rasse, Hautfarbe, nationalen oder ethnischen Herkunft, ihres Geschlechtes, ihrer sexuellen Orientierung, ihres religiösen Bekenntnisses oder ihrer Behinderung diskriminieren oder*
>
> *3. die Darstellung einer die Menschenwürde missachtenden Sexualität beinhalten.“*

Die Verwaltungsstrafen für das Nichtbeachten von Altersbeschränkungen im Verkauf variieren ebenfalls von Bundesland zu Bundesland. Mit bis zu 20.000€ Bußgeld stellt Kärnten das Österreichweit höchste, mit lediglich 2.500€ hat man dagegen in der Steiermark das niedrigste zu erwartende Strafmaß. Der Rest der Länder liegt zwischen diesen Beträgen. Im Gegensatz zu Deutschlands maximal 50.000€ erwartbarem Strafbetrag fällt Österreich hier relativ günstig auf.[162]

---

[161] Wiener Jugendschutzgesetz online unter: http://www.jugendschutz.wien.at/dokus/gesetz.pdf (2.7.2010)
Alle Österreichischen Jugendschutzgesetze nachzulesen im Folder:„Jugendschutzgesetzgebung in Österreich zum Thema „Medien“, online unter www.bupp.at (3.7.2010)

[162] Vgl. Salzburger Nachrichten, online Ausgabe: Fünf von zwölf Händlern verkaufen Killerspiele an Kinder, http://www.salzburg.com/online/ticker/aktuell/AKKritik-Zu-wenig-Kontrollen-bei-Computerspielen.html?article=eGMmOI8VgY1hVNudbALLPEeOVanwJGx9uv1fSV8&img=&text=&mode= (28.8.2010)

3.3 Jugendschutz in Deutschland

Wie eingangs erwähnt, unterhält Deutschland ein eigenes System zur Alterskennzeichnung von Filmen sowie Softwareprodukten, genannt Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Weiterführend kann die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) Titel auf den Index setzen, was verschiedene Vertriebs- und Werbeverbote zur Folge hat. Die USK sowie die BPjM werden in eigenen Kapiteln weiter unten näher behandelt werden.

Das deutsche Jugendschutzgesetz[163] (letzte Änderung 1.Juli 2008) kennt eine Vielzahl von Bestimmungen mit teils schärferen Folgen und Sanktionen als beispielsweise dessen Österreichisches Pendant. Es unterscheidet zwischen einfach jugendgefährdenden-, sowie schwer jugendgefährdenden Medien. Einfach jugendgefährdende Medien sind laut Gesetz geeignet, durch die BPjM in die Liste der jugendgefährdenden Medien aufgenommen zu werden und sind wie folgt definiert:

> *„(...) Dazu zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien, sowie Medien in denen*
>
> *1. Gewalthandlungen wie Mord und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden oder*
>
> *2. Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe gelegt wird.“ JuSchG §18(1)*

Schwer jugendgefährdende Medien bedürfen keiner Bekanntmachung oder Aufnahme in die Liste, um die Voraussetzungen für Beschränkungen zu erfüllen. Der deutsche Gesetzgeber definiert schwer jugendgefährdende Trägermedien unter JuSchG § 15 (2) Nr. 2-5 als Medien welche:

> *„2. den Krieg verherrlichen,*
>
> *3. Menschen, die sterben oder schweren körperlichen oder seelischen Leiden ausgesetzt sind oder waren, in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellen und ein tatsächliches Geschehen wiedergeben, ohne dass ein überwiegendes berechtigtes Interesse gerade an dieser Form der Berichterstattung vorliegt,*
>
> *3a. besonders realistische, grausame und reißerische Darstellungen selbstzweckhafter Gewalt beinhalten, die das Geschehen beherrschen,*

Sowie: Vgl. Bundesministerium für soziale Sicherheit und Generationen und Konsumentenschutz PDF: Jugendschutz in Österreich http://www.handbuch-jugendschutz.de/files/1234789761_Jugendschutzbroschuere_Juni2006_Oesterreich.pdf (28.8.2010)

[163] Deutsches Jugendschutzgesetz 2009 online unter http://bundesrecht.juris.de/juschg/ (28.8.2010)

4. Kinder oder Jugendliche in unnatürlicher, geschlechtsbetonter Körperhaltung darstellen oder
5. offensichtlich geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit schwer zu gefährden."

§15 (2) Nr.1 des Jugendschutzgesetzes definiert Medien als schwer jugendgefährdend, wenn diese einen der in §86, §130, §130a, §131, §184, §184a, §184b oder §184c des Strafgesetzbuches bezeichneten Inhalte haben.
Die Strafbestände § 131 StGB („Medien, die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in einer Art schildern, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt, oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt") sowie §§ 184a bis 184c (Verbot pornographischer Inhalte welche, sexuelle Handlungen von Menschen mit Tieren, an oder vor Kindern sowie Jugendlichen unter 18 Jahren darstellen) gelten laut der Homepage der BPjM nicht nur als schwer jugendgefährdend, sondern sogar als sozialschädlich. Medien, die diese Tatbestände erfüllen, ist die Verbreitung generell untersagt und werden gegebenenfalls durch die zuständige Staatsanwaltschaft beschlagnahmt oder eingezogen.[164]

Bei vorsätzlichem, aber auch bei fahrlässigem Zuwiderhandeln kann dem Beschuldigten laut §27 JuSchG eine Freiheitsstrafe von bis zu einem Jahr drohen. Laut den Bußgeldvorschriften, geregelt in §28 JuSchG, können zusätzlich Bußgelder von bis zu 50.000€ fällig werden. Eltern oder sonstige Erziehungsberechtigte sind, aufgrund der engen Beziehung zu ihren Schutzbefohlenen und ihrer daraus resultierenden, besonderen Fähigkeit Medienkompetenz zu vermitteln, von vielen der oben genannten Gesetzesregelungen ausgenommen. Dies gilt jedoch nicht, sollte durch das zugänglich Machen bestimmter Inhalte gegen ihre Erziehungspflicht verstoßen werden.

[164] Vgl. Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien: Beschlagnahmen und Einziehungen, http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Jugendmedienschutz/Rechtsfolgen/beschlagnahmen-einziehungen.html (29.8.2010)

3.4 Die USK

Die USK ist eine international anerkannte Testeinrichtung und besteht nunmehr seit 1994, wobei das Kürzel USK für **U**nterhaltungssoftware **S**elbst **K**ontrolle steht. In diesen 15 Jahren wurden über 23.250 Produktionen der Unterhaltungssoftware geprüft, wobei die Tester der USK sowie deren Partner jährlich bis zu 3000 Computerspiele bewerten, sammeln und dokumentieren, wodurch allein im Bereich der Spiele das größte, europäische Archiv in diesem Bereich entstanden ist. Die Bewertungen sind Entscheidungen, die in Deutschland starke Rechtsfolgen mit sich bringen und vom Handel im Verkauf berücksichtigt werden müssen. Deutschland verzichtet dabei auf die Kontrollinstanzen anderer Vereinigungen wie ESRP oder PEGI und verlässt sich stattdessen auf die Etablierung eigener Systeme, was im internationalen Vergleich einmalig ist.[165]

Auch in Österreich haben die Bewertungen der USK Bedeutung, doch dazu mehr weiter unten.

Nicht zu verwechseln ist die USK mit der FSK, welche für die Alterskennzeichnung von Filmen in Deutschland zuständig ist. Die FSK (**F**reiwillige **S**elbst**k**ontrolle der Filmwirtschaft) arbeitet zwar ähnlich wie die USK, steht mit dieser jedoch nicht in direkter Verbindung.

Die Grundsätze der USK können auf deren Homepage eingesehen werden und stehen in Verbindung mit dem deutschen Jugendschutzgesetz. Der folgende Auszug beschreibt die Hauptaufgabe der Unterhaltungssoftware- Selbst- Kontrolle:

> *„(1) Die Prüfung und Vorbereitung der Kennzeichnung von zur Weitergabe geeigneten und für das Spiel an Bildschirmgeräten programmierten Datenträgern im Sinne des § 12 JuSchG (nachstehend "Bildträger" genannt) durch die Obersten Landesjugendbehörden.*
> *(2) Die Prüfung von Informations-, Instruktions- und Lehrprogrammen im Hinblick darauf, ob deren Inhalte die Entwicklung und Erziehung von Kindern und Jugendlichen offensichtlich nicht beeinträchtigen. (§ 14 JuSchG)*
> *(3) Die Beratung von Anbietern von Softwareprodukten aus den Bereichen Entertainment, Infotainment und Edutainment in Bezug auf Aspekte des (gesetzlichen) Jugendschutzes sowie die gesellschaftliche Akzeptanz der Inhalte dieser Produkte.*

[165] Vgl. Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle Homepage: Über uns, http://www.usk.de/die-usk/ueber-uns/ (29.8.2010)

(4)Die Information und Aufklärung der Öffentlichkeit im Hinblick auf die Chancen und Risiken für Kinder und Jugendliche durch die Nutzung von Unterhaltungssoftware und interaktiven Medien."[166]

Dadurch soll die USK eine Beratungstätigkeit ausüben und ihre Erkenntnisse mit der Fachöffentlichkeit, den Medienproduzenten und dem präventivem Jugendschutz teilen. Dies soll Maßstäbe für die Ermittlung von Qualitätsstandards und Maßnahmen für die Qualitätssicherung des präventiven Jugendschutzes vermitteln und veranschaulichen.
Durch den Schwerpunkt auf Information und Aufklärung der Öffentlichkeit, sowie der Beratung von Eltern und Familien, was die Chancen und Risiken für Kinder und Jugendliche durch die Nutzung von Unterhaltungssoftware und interaktiven Medien angeht, gilt für die USK und deren Arbeit der Grundsatz der Öffentlichkeit und der Transparenz.
Die Trägerschaft über die USK besitzt seit dem 1. Juni 2008 der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) und der Bundesverband der Entwickler von Computerspielen (GAME), welche nun gemeinsam die „Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH" als Gesellschafter bilden. Die Alterskennzeichnung als solche erfolgt als staatlicher Verwaltungsakt von den jeweiligen obersten Landesjugendbehörden. Mit dem Wechsel der Trägerschaft einhergehend folgte eine Restrukturierung, da die USK zuvor unter teils massive Kritik seitens der Politik geraten war. So wurden die Verantwortlichen deutlicher herausgestellt um vor allem die Transparenz zu erhöhen. Außerdem wurden die Kennzeichnungsplaketten in weiterer Folge verändert, doch dazu mehr weiter unten.[167]

3.4.1 Die Plaketten der USK

Die Plaketten der USK wurden in Folge des Jugendschutzgesetzes im Jahr 2003 in Deutschland eingeführt. Nach erfolgter Prüfung werden folgende fünf Plaketten vergeben, die sich in Deutschland auf der Vorderseite jeder Spieleverpackung im linken unteren Eck befinden müssen. Durch die oben besprochene Gesetzesänderung und dessen Inkrafttreten im Sommer 2008 wurden die Plaketten noch deutlich vergrößert und müssen nun eine Fläche von mindestens 1200 Quadratmillimeter aufweisen. Im Juni 2009 folgte nun eine weitere Änderung der Plaketten. So wurden diese neu überarbeitet, um „die Wahrnehmung dieser deutlich zu verbessern" wie Olaf Wolters, Geschäftsführer der USK in einer Pressemitteilung

[166] Beirat der USK PDF: Grundsätze der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle USK S.3 http://www.usk.de/fileadmin/documents/grundsaetze-der-USK-2006.pdf (29.8.2010)
[167] Vgl. Golem.de (9.6.2008): Spieleverbände übernehmen Trägerschaft der USK, http://www.golem.de/0806/60266.html (29.8.2010)

am 13.5.2009 bekannt gab[168]. Konkret wurden die Plaketten dahingegen überarbeitet, dass nun die Alterskennzeichnung in den Vordergrund gestellt wird um eine schnellere optische Wahrnehmung zu gewährleisten. Zudem wurden die leicht missverständlichen Kennzeichen „ohne Altersbeschränkung“ und „keine Jugendfreigabe“ abgeschafft und durch „ab 0“ und „ab 18“ ersetzt. Die neuen Plaketten sehen wie folgt aus:



Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG.
Bei den Spielen ohne Altersbeschränkung handelt es sich um Spiele, die sich sowohl direkt an Kinder und Jugendliche als auch an Erwachsene als Käuferschicht richten. Darunter fallen familienfreundliche Spiele wie beispielsweise Geschicklichkeits- und Gesellschaftsspiele, Sportspiele, Jump ’n Runs, aber auch alle Spielangebote an Jugendliche und Erwachsene, die aus der Sicht des Jugendschutzes keinerlei Beeinträchtigungen für Kinder beinhalten (z. B. Simulationen, Management, klassische Adventures und einige Rollenspiele, die von jüngeren Kindern noch gar nicht gespielt werden können).



Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG.
Bei diesen Spielen handelt es sich überwiegend um familienfreundliche Spiele, die bereits spannender und wettkampfbetonter ausfallen dürfen (z. B. durch höhere Spielgeschwindigkeiten und komplexere Spielaufgaben), wie Rennspiele („Racer“), Simulationen, Jump ’n Runs und Rollenspiele.



Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG.
Diese Spiele sind bereits deutlich kampfbetonter. Die Spielszenarien sind in einem historischen, futuristischen oder märchenhaft-mystischen Kontext angesiedelt, so dass sie ausreichend Distanzierungsmöglichkeiten für den Spieler bieten. Unter diese Altersfreigabe fallen Arcade-, Strategie und Rollenspiele sowie bereits einige militärische Simulationen.



Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG.
Spiele mit einer Altersfreigabe ab 16 Jahren zeigen auch Gewalthandlungen, so dass ganz klar auch Erwachsene zur Käuferschicht gehören. Häufig handeln die Spiele von bewaffneten Kämpfen mit einer Rahmenhandlung (Story) und militärischen Missionen. Zu den Genres zählen Action Adventures, militärische Strategiespiele und Shooter.



Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG.
Da diese Spiele nahezu ausschließlich gewalthaltige Spielkonzepte thematisieren und häufig eine düstere und bedrohliche Atmosphäre erzeugen, sind sie ausschließlich für Erwachsene. Zu den Genres gehören Ego-Shooter, Action-Adventures und Open-World-Games. Hintergrund der jeweiligen Story sind beispielsweise kriegerische Auseinandersetzungen oder brutale Kämpfe zwischen rivalisierenden Gangs.

(Abbildung 3: USK Plaketten) [169]

Wird einem Spiel bei der Begutachtung eine Altersfreigabe selbst ab 18 verwehrt, wird dieses in der Regel durch die BPjM indiziert. Der nächste Schritt der USK sieht eine einheitliche Regelung für Alterskennzeichen im Online Bereich vor.

---

[168] Pressemitteilung: Die USK stellt neu gestaltete Alterskennzeichen vor S.2f, www.usk.de (2.7.2010)
[169] Abbildungen und Text übernommen aus: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle Homepage: Die fünf Kennzeichen und was sie bedeuten, http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/ (31.8.2010

3.4.2 Prüfvorgang:

Anders als vielleicht erwartet, beginnt eine Prüfung durch die USK mit der Einreichung eines entsprechenden Prüfantrages seitens des Herstellers eines Produktes an die USK. Dieser hat dann das Produkt sowie alle damit verbundenen Utensilien, wie Spielverpackung oder Bedienungsanleitung der USK zu übermitteln und verpflichtet sich darüber hinaus die Prüfkosten laut der Kostenordnung der USK (KsO) zu entrichten.[170]

Sind die Formalitäten einmal erledigt, machen sich eigens geschulte Tester der USK daran, die entsprechende Software auf Herz und Nieren zu prüfen. Die USK besteht hier nach eigenen Angaben darauf, dass alle Gutachter unabhängig sind, also nichts mit der Soft- oder Hardware Produktion von Computerspielen oder sonstiger Interessensgruppen dieses Industriezweiges zu tun haben. So würden zum Beispiel vermehrt Pädagogen, Journalisten, Sozialwissenschafter oder Menschen mit Erfahrungen im Kinder- und Jugenderziehungsbereich als Gutachter arbeiten. Sie alle verbindet laut USK nicht die Industrie, sondern das gemeinsame Interesse an Computerspielen. Alle Tester werden überdies gecastet und müssen zunächst „beweisen", dass sie auch geeignet sind diese Aufgabe zu übernehmen.

Zu aller erst werden die eingereichten Spiele nun auf Vollständigkeit und technische Lauffähigkeit überprüft. Bei der Prüfung stehen den Gutachtern sämtliche Lösungshilfen und Zusatzinformationen seitens der Hersteller zur Verfügung, um das volle Potential eines Videospieles beurteilen zu können.[171]

Dann werden alle zu bewertenden Spiele auch ausführlich gespielt, wobei Marek Brunner, der Leiter der Testabteilung der USK im Onlineinterview mit dem Magazin Gamestar[172] einige Kniffe der Gutachter und Gutachterinnen preisgibt. So arbeiten alle zur Sichtung eines Videospieles Beauftragten mit einer so genannten „Sichter- Bibel", welche Testgrundregeln für alle Genres enthalten und die Tester zur Sorgfalt mahnen, aber auch gleichzeitig zu „fiesen Aktionen" inspirieren soll. Brunner nennt diese „Sichter- Bibel" praktisch ein „worst case Szenario", da mit Hilfe dieser alles im Spiel Mögliche ausprobiert werden soll, was sich jugendgefährdend auswirken oder anderweitig schädlich sein könnte. So wird beispielsweise versucht, unschuldige Passanten anzugreifen, Rot-Kreuz Zelte zu beschießen oder virtuelle Leichen zu stapeln.

---

[170] Beirat der USK PDF: Prüfordnung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle USK S.3, http://www.usk.de/fileadmin/documents/usk-pruefordnung-2006.pdf (29.8.2010)

[171] Vgl. Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle Homepage: Wie Alterskennzeichen bei der USK entstehen, http://www.usk.de/pruefverfahren/pruefverfahren/ (29.8.2010)

[172] Vgl. GameStar, online Ausgabe Fränkel, Harald (24.7.2009): Schießen sie bitte in den Kopf!, http://www.gamestar.de/interviews/1957632/schiessen_sie_bitte_in_den_kopf.html (29.8.2010)

Nach dem „Durchspielen“ eines Videospieles wird dieses nun im Zuge einer Präsentation einem Prüfungsgremium vorgestellt. Diese Präsentation dient dem Gremium das Spiel kennen zu lernen, um sich ein genaues Bild machen zu können, sie enthält noch keinerlei Bewertungen seitens des Gutachters. Das Gremium hat nun darüber hinaus ebenfalls die Möglichkeit, das Produkt anzuspielen. Anschließend wird das Spiel durch das Prüfungsgremium, nach den Grundsätzen der USK, mit Rücksicht auf Straf- und Jugendrecht, diskutiert und bewertet. Der Tester steht dem Gremium dabei jederzeit beratend zur Verfügung. Abschließend wird das Spiel einer der oben angeführten Alterskategorien zugeordnet und eine ausführliche Begründung erstellt. Dem Prüfungsgremium wohnt immer ein Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) bei, der bei der Entscheidungsfindung zur Einstufung eines Computerspieles mitwirkt und darüber hinaus ein Vetorecht besitzt, welches er jederzeit einsetzten kann, sollte er nicht mit der Arbeit des Gremiums zufrieden sein.
Zuletzt wird dem Hersteller des geprüften Produktes die Entscheidung mitgeteilt. Wenn dieser keine Berufung einlegt, wird das Produkt durch den Vertreter der OLJB mit der Alterskennzeichnung versehen und für den Vertrieb in Deutschland freigegeben. Andernfalls kann der Hersteller mit seinem Einspruch einen neuerlichen Prüfvorgang auslösen.[173]

Wie bereits erwähnt, haben die Entscheidungen der USK in Deutschland starke Rechtsfolgen. Das Ergebnis einer Prüfung wird als hoheitlicher Akt mit Rechtsfolgen gemäß dem deutschen Jugendschutzgesetz (§14 JuSchG) angesehen und besitzt dadurch etwa Relevanz für den Handel. Demnach verpflichtet sich der Handel die Plaketten und die darauf empfohlenen Altersvorgaben zu berücksichtigen und dementsprechend darauf zu achten, dass keine Produkte mit entsprechender Kennzeichnung an Kinder oder Jugendliche verkauft oder zugänglich gemacht werden. Händler, die gegen diese Regelung verstoßen, müssen mit Sanktionen und Ordnungsstrafen bis zu 50.000 Euro rechnen.[174]

Somit ist der Handel dazu verpflichtet darauf zu achten, dass kein Minderjähriger ein Produkt erwirbt, welches durch die Alterskennzeichnung für sein jeweiliges Alter als ungeeignet eingestuft wurde. Keine Rechtsfolgen hat es jedoch wenn ein 15 jähriger Zuhause ein Spiel mit einer Altersfreigabe ab 16 Jahren spielt. So beruhigt Marek Brunner in seinem Interview

[173] Vgl. Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle Homepage: Wie Alterskennzeichen bei der USK entstehen, http://www.usk.de/pruefverfahren/pruefverfahren/ (29.8.2010)
[174] Vgl. ebda.

mit dem Magazin Gamestar die unsicheren Anfragen, welche er regelmäßig von vielen besorgten Eltern bekommt.[175]

Die Alterskennzeichnungen regeln lediglich den Verkauf und den Verleih. Die Entscheidung was ein Jugendlicher zu Hause spielen darf oder nicht, liegt letztendlich immer noch bei den Eltern bzw. Erziehungsberechtigten.
Diese Tatsache gilt übrigens nicht nur für Deutschland, sondern auch für Österreich!

3.4.3 Die USK in Österreich

Obwohl seit April 2008 in Wien, als einziges Österreichisches Bundesland, die Kennzeichnung durch die PEGI Plaketten rechtlich vorgeschrieben wurde, finden sich aufgrund des gemeinsamen, weil deutschsprachigem Markt auf den meisten, vor allem älteren Spielverpackungen noch ein USK Logo. Dies führt nicht selten zu Verwirrungen seitens der Käufer. Die USK Kennzeichnung im Wiener Jugendschutzgesetz galt jedenfalls noch bis Ende 2009.[176]
Kärnten (K JSG §11(4)) und Salzburg (Slzb. JuSchG §38 (2))[177] übernehmen im Rahmen ihrer Jugendschutzgesetze das deutsche Altersfreigabesystem der FSK sowie der USK. Jedoch behalten sich beide Landesregierungen das Recht vor, gegebenenfalls von der FSK oder USK abweichende Entscheidungen zu treffen.

3.4.4 Statistik und Jahresbilanzen der USK

Um herauszufinden, wie groß der Anteil „jugendgefährdender Spiele“ an der Gesamtzahl der erhältlichen Spiele ist, eignen sich die Jahresbilanzen der USK hervorragend, da diese sehr umfangreich und detailliert ausfallen und zudem auch öffentlich bereitgestellt werden. So kann man anhand der Bilanzen der letzten Jahre auch gewisse Trends ableiten, welche zur Klärung mancher Fragen im Rahmen dieser Arbeit beitragen, doch dazu mehr weiter unten. Um die Vollständigkeit zu wahren, muss an dieser Stelle jedoch erwähnt werden, dass die USK keine reinen Online Spiele testet, da laut deutschem Jugendschutzgesetz ein Datenträger zur Prüfung vorliegen muss.

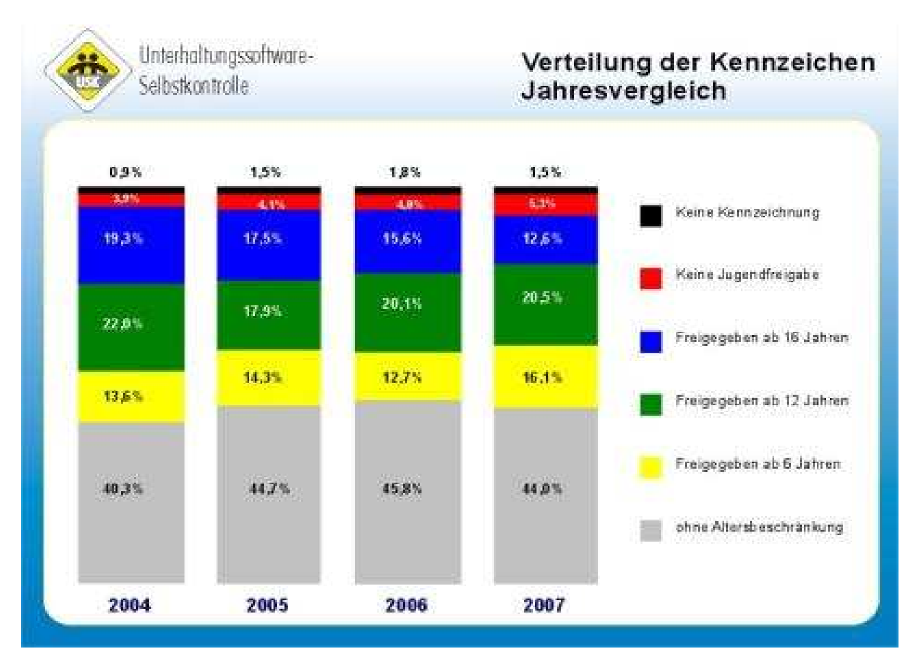
---

[175] Vgl. GameStar, online Ausgabe Fränkel, Harald (24.7.2009): Schießen sie bitte in den Kopf!, http://www.gamestar.de/interviews/1957632/schiessen_sie_bitte_in_den_kopf.html (29.8.2010)
[176] Vgl. Bundesprüfstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen Homepage: Jugendschutz, http://bupp.at/gr/eltern/jugendschutz/ (29.8.2010)
[177] BUPP PDF: Jugendschutzgesetzgebung in Österreich zum Thema „Medien“ S.3 u. S.8, http://bupp.at/uploads/media/Jugendschutzgesetze_Medien.pdf (29.8.2010)

Im Jahr 2008 wurden exakt 2960 Prüfvorgänge bei der USK registriert, was die Anzahl der Prüfvorgänge aus dem Jahr 2007 um 153 übersteigt. Den Hauptanteil der geprüften Artikel betreffen Spiele für die gängigen (NextGen) Konsolen Playstation3, Nintendo Wii und Xbox360 sowie deren verfügbaren Handhelds Sony PSP und Nintendo DS. Die Zahl der geprüften PC Spiele sank im Vergleich zu 2007 um zehn Prozent auf 36,4%. Mit 704 Titel und damit 11,6% stellen so genannte Arcade- Geschicklichkeitsspiele den größten Anteil der getesteten Spiele. Mit 247 Anträgen (8,4%) erreichen Denkspiele den zweiten Platz und mit 203 Spielen erreicht das Genre der Simulation den dritten Platz, wobei der Prüfbericht anführt, dass von diesem der Anteil der Lebenssimulationen den Anteil militärischer Simulationen deutlich überwiegt. Ebenfalls auf dem dritten Platz (203 Spiele) gelandet sind Sportspiele. Spielesammlungen kommen mit 189 Anträgen auf den vierten Platz. Erst auf Platz fünf im Gesamtvolumen aller 2008 getesteten Spiele kommen mit 148 Anträgen die viel umstrittenen und für diese Arbeit vor allem relevanten Shooter, was einen Rückgang von 22 Spielen im Vergleich zum Vorjahr bedeutet. 87 dieser Anträge betreffen die vor allem in Kritik geratenen Ego-Shooter, was einen Anteil von 2,9% aller 2008 getesteten Produkte ausmacht. Restliche Shooter Formen kommen im Hinblick auf die Gesamtzahl auf unter 1%.
Von all diesen getesteten Produkten im Jahr 2008 erhielten insgesamt 82,6% eine Freigabe bis 12 Jahre, wobei 48,6% dieser Spiele ohne Altersbeschränkung auskommen, 14,5% auf Spiele ab 6 und 19,5% auf Spiele ab dem 12 Lebensjahr fallen. 10,8% der Spiele erhielten eine Altersfreigabe ab 16 und „nur“ 5,2% der 2960 geprüften Spiele erhielten „keine Jugendfreigabe“ und 1,4% der Prüfvorgänge endeten ohne Alterskennzeichnung.

Der bisherige Spitzenwert der USK wurde mit 3100 geprüften Spielen im Jahr 2009 erreicht. Von diesen Titeln erhielten mehr als 80 Prozent eine Alterskennzeichnung unter 16 Jahren. 52,5% der Spiele erhielten eine Freigabe ohne Altersbeschränkung was einen Zuwachs von 3,9 Prozentpunkten im Vergleich zu den 2008 getesteten Titeln bedeutet. Im Gegensatz dazu sank der Anteil an Spielen, welche mit 6 und 12 Jahren Altersbeschränkt wurden, um 1,8% beziehungsweise um 2%. Die Spiele, welche eine Altersfreigabe von 16 Jahren erhielten, sanken im Vergleich zum Vorjahr um 0,4% von 10,8% auf 10,4%. Keine Jugendfreigabe erhielten jedoch rund 180 Spiele, was um 0,6% mehr Titel als im Vorjahr bedeutet. Dafür sank der Anteil jener Titel, welche keine Kennzeichnung erhielten von 1,4% auf 1,1% aller 3100 geprüften Softwareprodukte des Jahres 2009.
Betrachtet man die Statistiken seit dem Jahr 2003, so lässt sich ein gewisser Trend hin zu gewaltfreieren Produkten ausmachen. Waren es im Jahr 2004 noch 75,9% der Spiele, die eine

Jugendfreigabe bis 12 Jahren erhielten, so waren es im Jahr 2008, wie oben erwähnt bereits 82,6% und im Jahr 2009 82,7% bei einer gleichzeitigen Steigerung der Gesamtzahl an getesteten Produkten. Die Zahl der Spiele, die keine Jugendfreigabe erhielten, stieg jedoch von 2004 bis 2007 von 3,9% auf 5,3% kontinuierlich an. Im Jahr 2009 erreichen USK 18 Spiele bereits einen Prozentanteil von 5,8%. Die Anzahl der Spiele, deren Prüfung komplett ohne Freigabe beendet wurde, variieren von 0,9% im Jahr 2004 auf 1,8%, den zwischenzeitlich höchsten Stand im Jahr 2006, auf nunmehr 1,1% im Jahr 2009.

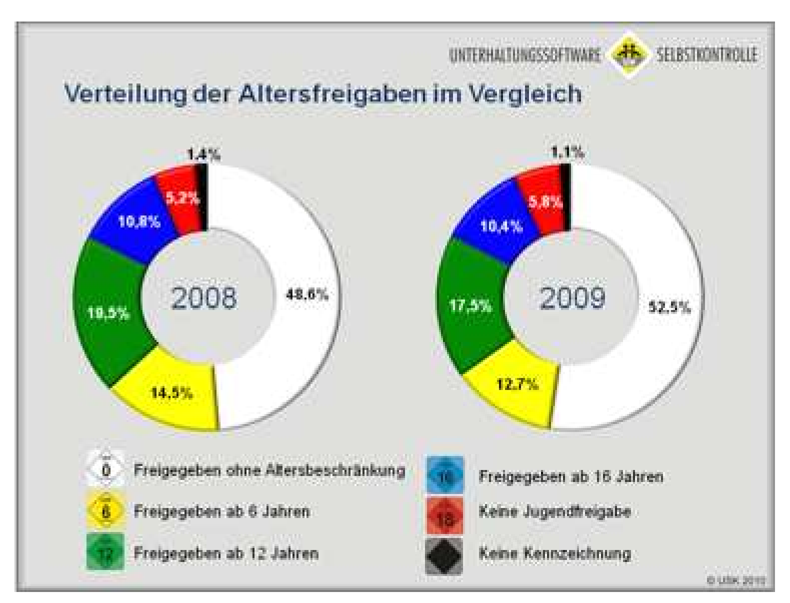


(Abbildung 4: Verteilung der Kennzeichen Jahresvergleich 2004-2007)[178]

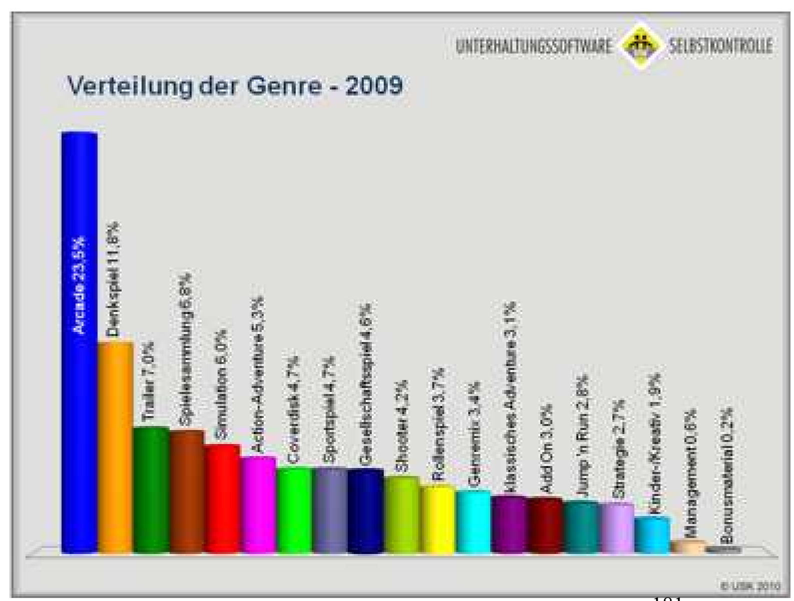


(Abbildung 5:Verteilung der Alterskennzeichen für Computerspiele 2007-2008)[179]

[178] Abbildung übernommen aus: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle Homepage: Jahresbilanz 2007, http://www.usk.de/pruefverfahren/statistik/jahresbilanz-2007/ (31.8.2010)



(Abbildung 6: Verteilung der Altersfreigaben im Vergleich 2008-2009)[180]



(Abbildung 7:Verteilung der Genre 2009)[181]

Das Mehr an Titeln wird seitens der USK auf den steten Zuwachs an Musikspielen und Casual Games zurückgeführt. Wie bereits an anderer Stelle beschrieben, enthalten diese Spiele so gut wie keine Formen der Gewalt und bekommen daher üblicherweise auch eine Freigabe ohne Altersbeschränkung. Wirft man einen Blick auf die Verteilung der Genres in welchen die Spiele 2009 angesiedelt waren, so stellen wieder so genannte Arcade Spiele mit 23,5% den größten Anteil. Danach kommen Denkspiele, Trailer und Spielesammlungen. Erst

---

179 Abbildung übernommen aus: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle Homepage: Jahresbilanz 2008, USK im fünften Jahrzehnt – Rekord bei Alterseinstufungen, http://www.usk.de/pruefverfahren/statistik/jahresbilanz-2008/ (31.8.2010)

180 Abbildung übernommen aus: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle Homepage: Jahresbilanz 2009, http://www.usk.de/pruefverfahren/statistik/ (31.8.2010)

181 Abbildung übernommen aus: ebda.

auf dem zehnten Platz kommt das Genre der Shooter. Auffällig hierbei ist, dass die Zahl der Shooter im Vergleich von 148 im Jahr 2008, auf 66 im Jahr 2009 gesunken ist.

3.4.5 Kritik an der USK:

Die USK arbeitet laut deren Kritikern mit nur wenig transparenten Kriterien und verlässt sich außerdem voll auf die Meinung und Kompetenz einzelner Personen, welche als Gutachter eingesetzt werden.

Dieser Meinung ist auch das Hans Bredow Institut, welches sich in der bereits oben erwähnten Studie[182] auch mit der USK beschäftigte. Demnach werden die Prüfungsgutachten der USK als von sehr unterschiedlicher Struktur, Differenziertheit und Qualität kritisiert, was im Hinblick auf Akzeptanz und Evaluierbarkeit nicht optimal erscheint. Die Kriterien, die aber ansonsten wissenschaftlichen Kriterien entsprechen, müssten vielleicht in Hinblick auf Gewalt, Angst und Suchtpotential mehr ausdifferenziert werden, um mehr Transparenz zu schaffen. Außerdem herrsche ein Mangel an Personal, welches die zunehmende Flut an Spielen nicht mehr bewältigen könne, was zum Verdacht führt, dass viele Spiele nicht mehr vollständig durchgespielt werden können.

Seitens der Industrie kommt die Klage, dass aufgrund der unsicheren und langwierigen Praxis der USK keine Planungssicherheit bezüglich des deutschen Marktes herrsche. So könne man sich oft nicht darauf verlassen, dass ein Spiel in Deutschland zugelassen wird, da es in der Vergangenheit öfter zu unverständlichen Ergebnissen kam, in denen vermeintlich harmlose Spiele als Jugendgefährdend eingestuft wurden, während andere ungleich bedenklichere Spiele eine Freigabe erhielten.

Die großen Plaketten auf den Spielpackungen stoßen im Übrigen auf Seiten der Spielgemeinschaft auf Ablehnung. Diese werden als unschön und unpassend empfunden und verunstalten somit das Spielcover, was der Sammellust vieler Spieler widerspreche. Zudem sagen die Altersplaketten der USK nichts über die Spielbarkeit und den Schwierigkeitsgrad eines Spieles aus.

[182] Vgl. Hans Bredow Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg: Mehr Transparenz für bessere Akzeptanz, http://www.hans-bredow-institut.de/de/pressemitteilung/mehr-transparenz-fuer-bessere-akzeptanz (29.8.2010)

3.5 Die BPjM

1953 wurde vom deutschen Bundestag das „Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften" (GjS) beschlossen, welches eine positiv aufbauende Jugendarbeit unterstützen sollte. Ein Bestandteil des GjS war die Einführung einer Behörde mit dem Namen „**B**undes**p**rüfstelle für **j**ugendgefährdende **S**chriften" (BPjS), welche über die allfällige Indizierung von Medien entscheiden sollte.

Das Jugendschutzgesetz und damit einhergehend auch die BPjS wurden über die folgenden Jahrzehnte oft verändert bzw. ergänzt. Die letzten Änderungen erfolgten im Jahre 2002 und sind seit April 2003 in Kraft. Diese vollzogen weit reichende Veränderungen im Bereich des Jugendschutzes und der Bundesprüfstelle selbst, die den neuen Namen **B**undes**p**rüfstelle für **j**ugendgefährdende **M**edien, kurz BPjM erhielt.[183]

> *„Aufgaben der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) sind die Indizierung jugendgefährdender Medien auf Antrag oder Anregung („gesetzlicher Jugendmedienschutz") sowie die Förderung wertorientierter Medienerziehung und die Sensibilisierung der Öffentlichkeit für die Belange des Jugendmedienschutzes („Jugendmedienschutz. Medienerziehung").“* Selbstbeschreibung der USK[184]

Die Aufgaben der Bundesprüfstelle sind darüber hinaus im Rahmen des deutschen Jugendschutzgesetzes verankert.

Neben der Indizierungstätigkeit hat sich die BPjM auch dazu verschrieben, Eltern und Erziehende beratend zur Seite zu stehen. Unter der eigenen Rubrik Jugendschutz und Medienschutz der Homepage der Bundesprüfstelle[185] werden eine Vielzahl an Informationen angeboten, die dabei helfen sollen Medienkompetenz zu vermitteln und zu schulen.

Die BPjM wird nicht von selbst aktiv, sondern reagiert auf Anträge und Anregungen. Anträge können von Jugendämtern und Behörden, dem Bundesministerium und der Kommission für Jugendmedienschutz eingebracht werden. Alle anderen Behörden oder anerkannte Träger der

---

183 Vgl. Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien: Die Bundesprüfstelle – Geschichte, http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Die-Bundespruefstelle/geschichte.html (29.8.2010)

184 Monssen-Engberding Elke PDF: Die Bundesprüfstelle stellt sich vor S.1, http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/die-bundespruefstelle.html (29.8.2010)

185 Vgl. Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien: Jugendmedienschutz: Medienerziehung, http://www.bundespruefstelle.de/bmfsfj/generator/bpjm/jugendmedienschutz-medienerziehung.htmlJugendmedienschutz:%20Medienerziehung (29.8.2010)

freien Jugendhilfe über die Jugendgefährdung von Medien können Anregungen an die BPjM herantragen.[186]

Kommt ein Titel bei vorheriger Prüfung bei der USK nicht durch, wird dieser dann meist durch die Bundesprüfstelle indiziert. Titel, die jedoch bereits von der USK mit einer Altersempfehlung versehen wurden, werden nicht mehr angenommen. So soll verhindert werden, dass zu einem Produkt möglicherweise zwei unterschiedliche Bewertungen entstehen.

3.5.1 Das Indizierungsverfahren

Nach erfolgtem Antrag oder einer Anregung, wird der jeweilige Fall von einem 3er oder einem 12er Gremium der Bundesprüfstelle behandelt. Bei offensichtlicher Jugendgefährdung entscheidet das 3er Gremium in einem vereinfachten Verfahren über die Indizierung. Dieses Gremium besteht aus der Vorsitzenden der BPjM sowie zwei Beisitzern bzw. Beisitzerinnen, der Gruppen Kunst, Literatur, Buchhandel und Verlegerschaft sowie Anbietern von Bildträgern oder Telemedien. Der Beschluss über eine Indizierung muss einstimmig erfolgen, ist dies nicht möglich, oder wird durch das 3er Gremium befunden, dass eine Indizierung nicht angebracht ist, wird der Fall an das zentrale Entscheidungsorgan der BPjM, an das 12er Gremium weitergereicht. Dieses Gremium besteht ebenfalls aus der Vorsitzenden der BPjM, 8 Mitgliedern der oben genannten Gruppen, sowie 3 Beisitzer, welche von den Landesregierungen ernannt werden. Die Mitglieder der Gremien arbeiten ehrenamtlich mit einer Amtszeit von 3 Jahren. Die Entscheidungsfindung erfolgt über eine 2/3 Mehrheit, wird diese nicht erreicht, findet keine Indizierung statt.[187]

Kommt es zu einer Indizierung, wird der Titel auf den so genannten Index gesetzt. Die Bekanntgabe darüber erfolgt über einen Eintrag im Bundesanzeiger und wird im Amtlichen Mitteilungsblatt der BPjM veröffentlicht. Der Titel unterliegt nun bestimmten Abgabe-, Präsentations-, Verbreitungs- und Werbebeschränkungen, welche im deutschen Jugendschutzgesetz §15 geregelt sind. Dieses sieht vor, dass indizierte Medien Kindern und Jugendlichen nicht gezeigt oder gegeben werden dürfen, was mit dem Oberbegriff „zugänglich machen“ beschrieben wird. Indizierte Medien dürfen außerdem nur „unter dem

[186] Monssen-Engberding Elke PDF: Die Bundesprüfstelle stellt sich vor S.5, http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/die-bundespruefstelle.html (29.8.2010)
[187] Monssen-Engberding Elke PDF: Aufgaben und Arbeitsbereich der BPjM S.6ff., http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/die-bundespruefstelle.html (29.8.2010)

Ladentisch“ verkauft werden, da sie, sollten sie durch Gewerbetreibende vertrieben werden, nicht öffentlich ausgestellt oder angeboten werden dürfen. Andernfalls muss der Zutritt für Kinder und Jugendliche verboten sein. (§ 15 Abs. 1 Nr. 1,2 und 4 JuSchG) Im Einzelhandel welcher außerhalb von Geschäftsräumen stattfindet (z.B. Kiosk), im Versandhandel und in gewerblichen Leihbüchereien sowie Lesezirkeln dürfen indizierte Medien ebenfalls nicht vertrieben werden. (§ 15 Abs. 1 Nr. 3 und 5 JuSchG)

Des Weiteren regelt das Gesetz, dass für indizierte Medien jede Form von Werbung untersagt ist (auch wenn die Werbung selbst nicht jugendgefährdend ist) und auch nicht öffentlich beworben werden darf (nur in abgeschlossenen Räumen, deren Zutritt nur für Erwachsene gilt). Ebenfalls darf nicht mit der Indizierung eines Titels, oder mit der Indizierungsliste selbst geworben werden. (§ 15 Abs. 1 Nr. 6, Abs. 4 und 5 JuSchG)

Darüber hinaus ist jeder Verleger, Importeur und Zwischenhändler bei der Weitergabe eines indizierten Mediums verpflichtet, sein Gegenüber über die Indizierung zu informieren. (§ 15 Abs. 6 JuSchG)

Bei Nichteinhaltung dieser Vorschriften können, wie oben beschrieben, Bußgelder von bis zu 50.000€ fällig werden.

3.5.2 Statistik der BPjM

Seit dem Beginn der Tätigkeit der BPjM wurde eine Vielzahl von Medien indiziert. Mit 2176 wurde die größte Zahl an Indizierungen bei Filmen durchgeführt, gefolgt von 986 Tonträgern, 596 Computerspielen und 573 Printmedien. Zudem wurden 2069 Telemedien sowie ein Flugblatt aufgrund jugendgefährdender Inhalte indiziert (Stand 31.12.2009). Des Weiteren wurden, soweit der Bundesprüfstelle gemeldet, bundesweit 652 Beschlagnahmungen von Trägermedien auf Grund der, im Kapitel Jugendschutz in Deutschland genannten Gesetzesverstöße durchgeführt. Der Tatbestand, der „grausamen, unmenschlichen und unwürdigen Gewalt gegen Menschen oder menschenähnlichen Wesen“, sowie der „Verherrlichung oder Verharmlosung“ dieser, unter Strafe gestellt laut §131 des deutschen Strafgesetzbuches, war dabei in 336 Fällen, also der Mehrheit der Beschlagnahmungen, ausschlaggebend.[188]

[188] Vgl. Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien: Statistik, http://www.bundespruefstelle.de/bmfsfj/generator/bpjm/Jugendmedienschutz/statistik (29.8.2010)

Jahr	Anträge	Indizierungen
2008	64	43
2007	58	43
2006	52	47
2005	58	29
2004	21	9

(Abbildung 8: BPjM Indizierungen) [189]

3.5.3 Kritik an der BPjM

Das Hans Bredow Institut, welches sich in der bereits erwähnten Studie[190] mit dem deutschen Jugendschutz beschäftigte, sieht die Praxis der Indizierung zwar als wirkungsvoll an, da dadurch ein Spiel am Markt weitgehend unsichtbar gemacht wird, ohne aber Erwachsenen den Zugang zu versperren. Jedoch kann nicht verhindert werden, dass in der Zeit des wochenlangen Indizierungsverfahrens bereits eine große Anzahl an Spielen verbreitet werden. Dahingegen pocht das Institut auf eine verstärkte Zusammenarbeit mit der USK.

Dem entgegenzuhalten wäre die Tatsache, dass gerade diejenigen Spiele welche indiziert wurden, durch das Verbot einen höheren Reiz auf Kinder und Jugendliche ausüben. Während also das Spiel am Markt nicht beworben werden darf und somit auf dem Markt „unsichtbar" gemacht wird, veröffentlicht die BPjM eine Liste mit genau diesen Spielen, welche von vielen Jugendlichen, in einem Umstand der weiter unten noch einmal angesprochen werden soll, dankbar angenommen wird.

Zudem ist die Vertriebsbeschränkung in heutiger Zeit nahezu unmöglich. Wie bereits angesprochen wurde, können Spiele heutzutage ohne Umstände aus anderen Ländern importiert werden. Außerdem entziehen sich andere Distributionsformen wie Games on Demand, Online Spiele, Modifikationen (Mods), Demo Versionen oder Trailer dem Zugriff des klassischen Marktes und können so auch nur mehr schwer kontrolliert werden.

3.6 PEGI

Im Unterschied zur USK, welche intensive Maßnahmen betreibt Spiele selbst zu testen und zu bewerten, setzt das ***P**an **E**uropean **G**ame **I**nformation* System*,* kurz PEGI genannt, auf Selbstkontrolle und Selbstbewertung seitens der Spielhersteller- und Vertreiber.

---

[189] Eigenerstellung, Quelle: ebda,

[190] Vgl. Hans Bredow Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg: Mehr Transparenz für bessere Akzeptanz, http://www.hans-bredow-institut.de/de/pressemitteilung/mehr-transparenz-fuer-bessere-akzeptanz (29.8.2010)

Im April des Jahres 2003 startete PEGI seine Tätigkeit zur Alterskennzeichnung von Computerspielen und anderen Softwareprodukten, welche vorwiegend als Hilfestellung für erziehungsberechtigte Personen beim Kauf dieser verstanden werden soll.[191]

Entwickelt wurde das System, unter belgischem Recht durch die ***I**nteractive **S**oftware **F**ederation of **E**urope*, kurz ISFE mit Hauptsitz in Brüssel, Belgien. Die ISFE wiederum wurde 1993 gegründet, „to represent the interests of the interactive software sector vis-à-vis the EU and international institutions“, so der genaue Wortlaut der Selbstbeschreibung[192].
Verwaltet wird das PEGI System durch das *Niederländische Institut zur Klassifizierung audiovisueller Medien,* kurz NICAM. Gemeinsam mit dem britischen VSC (***V**ideo **S**tandard **C**ouncil*) überprüft NICAM die angegebenen Altersempfehlungen und kümmert sich um etwaige Beschwerden seitens der Spielepublisher,[193] doch dazu mehr unter dem Abschnitt PEGI Prüfvorgang.

Das System der PEGI beruht auf Freiwilligkeit. Im Gegensatz zu anderen Instanzen wie etwa der USK, treten die jeweiligen Spielepublisher selbstständig zur Begutachtung durch die PEGI an. Obwohl die Anwendung der PEGI Plaketten nur in wenigen Ländern gesetzlich vorgeschrieben ist, hat sich deren Gebrauch zu einem festen Bestandteil des PC- und Konsolenspielmarktes entwickelt. Da es mittlerweile zur Firmenpolitik der meisten europäischen Großhändler gehört, nur entsprechende Produkte, welche mit PEGI Logos versehen sind zu vertreiben, üben diese somit Druck auf Publisher aus, sich der Bewertungskontrolle zu unterziehen. Auch Einzelhändler bestehen überwiegend auf den Einsatz der PEGI Plaketten. Somit wurde sichergestellt, dass die große Mehrheit des europäischen Marktes interaktiver Software inzwischen durch Kontrollen der PEGI abgedeckt ist.[194]

---

[191] Vgl. Pan European Game Information Homepage : Über PEGI, http://www.pegi.info/de/index/id/49/ (29.8.2010)
[192] Vgl. Interactive Software Federation of Europe Homepage: Who are we, http://www.isfe.eu/index.php?PHPSESSID=eosni8fsh511402upnd596sju3&alias=about-isfe (29.8.2010)
[193] Vgl. Pan European Game Information Homepage: Über PEGI, http://www.pegi.info/de/index/id/49/ (29.8.2010)
[194] Vgl. Pan European Game Information Homepage: FAQ, häufig gestellte Fragen, http://www.pegi.info/at/index/id/605 (29.8.2010)

3.6.1 PEGI International

PEGI wird, wie auf dessen Homepage nachzulesen ist,[195] „von der europäischen Kommission nachdrücklich unterstützt und gilt als Modell für die europäische Harmonisierung im Bereich Jugendschutz."

Denn seit im Juni 2009 auch die Englische Regierung das PEGI System anerkannte, wird das *Pan European Game Information System* in allen großen Märkten Europas, in insgesamt 30 Ländern, angewandt. Einzige Ausnahme bildet Deutschland, welches sich weiterhin auf das bereits oben ausgeführte System der USK verlässt.[196]

Doch auch die deutsche Ausnahme bietet Anlass zur Kritik. So stellte Gerhard Florin, Manager bei Electronic Arts (EA) im Sommer 2009 die Forderung an die deutsche Politik, das PEGI System auch in Deutschland einzuführen.[197]

Freilich sind unterschiedliche Bewertungsinstanzen und Kontrollen, Softwarekonzernen wie Electronic Arts ein Dorn im Auge. Denn durch die europaweite Harmonisierung der Altersklassifizierungen von PC- und Konsolenspielen, würden sich schnell Skaleneffekte ergeben, welche die Kosten der Bewertung und deren Bearbeitungsfristen erheblich verkürzen und wodurch Spiele billiger und schneller auf den Markt gebracht werden könnten. Insbesondere bei Onlineangeboten sind heterogene Bewertungssysteme eine nicht zu unterschätzende Schwierigkeit für Publisher.

Gerade der Sonderfall des deutschen Marktes stellt Softwareentwickler sowie Vertreiber vor Probleme, da immer wieder veränderte oder geschnittene Versionen von Spielen erstellt werden müssen, um auf dem deutschen Markt verkauft werden zu dürfen.

3.6.2 PEGI in Österreich

Angewandt wird PEGI in Österreich seit dessen Gründung im April 2003. Wie im Abschnitt „USK in Österreich" bereits erläutert wurde, ist die Anwendung der Altersempfehlungen durch die PEGI Plaketten seit April 2008 in Wien unter §10 (3) nun auch im Rahmen des Jugendschutzgesetzes vorgeschrieben. Ebenso müssen diese Empfehlungen beim gewerblichen Verkauf berücksichtigt werden. So darf laut Gesetz kein Jugendlicher ein Spiel

[195] Pan European Game Information Homepage: Über PEGI, Was sind Altersempfehlungen, http://www.pegi.info/de/index/id/44/ (29.8.2010)
[196] Vgl. consol.AT, online Ausgabe: PEGI jetzt auch in England, http://www.consol.at/News.10+M511ac77167b.0.html (3.7.2010)
[197] Vgl. consol.AT, online Ausgabe: EA fordert PEGI in Deutschland, http://www.consol.at/News.10+M5832508f8f8.0.html (3.7.2010)

erwerben, welches nicht seiner Altersgruppe entspricht. In den übrigen Bundesländern herrscht noch keine gesetzliche Pflicht PEGI Plaketten anzuwenden. Jedoch finden sich diese, aufgrund des engen geografischen, sowie wirtschaftlichen Raumes Österreichs, auch auf den Spielpackungen im Handel der restlichen acht Länder.

3.6.3 Die PEGI Plaketten:

Die Altersempfehlungsplaketten die PEGI vergibt, sind zur besseren Übersicht in den Ampelfarben grün, gelb und rot gehalten:



PEGI 3+ – Der Inhalt von Spielen mit dieser Einstufung ist für alle Altersgruppen geeignet. Wenige Gewaltdarstellungen in einem lustigen Kontext (etwa in der Art, wie sie in Zeichentrickserien wie Bugs Bunny oder Tom & Jerry vorkommen) sind akzeptabel. Der Charakter auf dem Bildschirm sollte vom Kind nicht mit real existierenden Wesen in Verbindung gebracht werden können, sondern in allen Aspekten ein Fantasiewesen sein. In dem Spiel sollten weder Bilder noch Geräusche eingesetzt werden, die junge Kinder erschrecken oder ängstigen könnten. Vulgäre Sprache darf ebenso wenig vorkommen wie Nacktszenen oder Referenzen auf sexuelle Handlungen.



PEGI 7+ – Für jedes Spiel, das normalerweise mit 3+ eingestuft würde, aber einige möglicherweise Angst erzeugende Szenen oder Geräusche enthält, sollte dies die richtige Kategorie sein. Wenige Szenen teilweiser Nacktheit sind möglich, allerdings nicht in sexuellem Kontext.



PEGI 12+ – In diese Kategorie fallen Videospiele, die etwas ausführlichere Gewalt gegen Fantasiewesen und/oder angedeutete Gewalt gegen menschlich aussehende Wesen oder erkennbare Tiere zeigen. Auch Videospiele, die etwas ausführlichere Nacktdarstellungen enthalten, würden in diese Kategorie fallen. Leichte Vulgärsprache ist möglich, Fluchworte mit sexuellem Charakter sind aber verboten



PEGI 16+ – Diese Einstufung wird vergeben, wenn die Darstellung von Gewalt (oder sexuellen Handlungen) in einer Form geschieht, die auch im wirklichen Leben zu erwarten wäre. Junge Menschen dieser Alterstufe sollten ebenfalls mit stärkerer Vulgärsprache, der Tatsache von Tabak- und Drogenkonsum und der Darstellung krimineller Handlungen umgehen können.



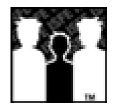
PEGI 18+ – Die ausschließliche Empfehlung für Erwachsene kommt zur Anwendung, sobald die dargestellte Gewalt grausam wirkt und/oder bestimmte Gewaltarten dargestellt werden. Was genau grausame Gewalt ist, ist sehr schwer zu definieren, da diese Einschätzung häufig stark subjektiv ist, aber im Allgemeinen wird so die Darstellung von Gewalt bezeichnet, die beim Betrachter Abscheu hervorruft.

(Abbildung 9: PEGI Plaketten)[198]

[198] Abbildungen und Text übernommen aus: Pan European Game Information Homepage: Über PEGI, Was bedeuten Altersempfehlungen?, http://www.pegi.info/de/index/id/54/ (29.8.2010)

Zusätzlich zu den Alterskennzeichnungen verwendet PEGI eine Reihe weiterer Plaketten, so genannte Deskriptoren, um einerseits die Altersempfehlung zu begründen und andererseits genauer auf die jeweiligen Spielinhalte eingehen zu können, um damit auch über den jeweiligen Spielinhalt zu informieren. Es können mehrere unterschiedliche Zusatzsymbole auf einer Spielverpackung angegeben werden, auch stehen diese in einer unabhängigen Beziehung zueinander. So kann ein Spiel mit der Altersempfehlung von 12+ aufgrund derber Sprache oder Schimpfwörter, genauso den Deskriptor „Sprache“ (siehe unten) auf seiner Spielverpackung enthalten wie ein Spiel, welches eine Altersempfehlung von 18+ erhielt.
Im folgendem eine genaue Aufstellung der Zusatzsymbole (Deskriptoren):

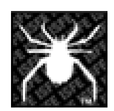
Sprache: Im Spiel werden Schimpfwörter oder Flüche verwendet.



Diskriminierung: Das Spiel enthält ausgrenzende Elemente, oder fördert Diskriminierungen.



Drogen: Das Spiel bezieht sich auf Drogenkonsum, stellt diesen zur Schau, verharmlost oder verherrlicht diesen.



Angst: Dieses Spiel kann Kindern Angst machen (ist meist auf Spielen für Jüngere enthalten).



Glücksspiel: Im Spiel werden Glücksspiele angeboten oder enthalten eine Anleitung zur Ausführung dieser.



Sex oder Nacktheit: Das Spiel stellt Nacktheit und oder sexuelle Handlungen dar oder spielt auf diese an.



Gewalt: Im Spiel wird Gewalt ausgeübt, gezeigt, verharmlost und oder verherrlicht.

(Abbildung 10:PEGI Deskriptoren)[199]

Um die rapide wachsende Zahl an Onlinespielen ebenfalls zu kennzeichnen wurde folgendes Logo entwickelt:

[199] Abbildungen und Text übernommen aus: Pan European Game Information Homepage: Über PEGI, Was bedeuten Altersempfehlungen?, http://www.pegi.info/de/index/id/54/ (29.8.2010)



Bestätigt der Betreiber einer Website oder eines Spieleportals mithilfe eines Formulars, dass die Inhalte seines Spiels keine formelle Bewertung erforderlich machen, darf er die PEGI OK-Kennzeichnung verwenden. Die PEGI OK-Kennzeichnung ist nur für Spiele vorgesehen, in denen keine der Inhalte vorkommen welche mittels Deskriptoren angegeben werden.

(Abbildung 11: PEGI OK)[200]

Entspricht das Onlinespiel nicht diesen genannten Anforderungen, werden die regulären PEGI Symbole angewandt.

3.6.4 Der PEGI Prüfvorgang

Anders als bei der USK, beantragt der Publisher ein Einstufungsverfahren, indem er ein Onlineformular, betreffend seines Produktes und aller Versionen dieses, ausfüllt. Der erste Teil dieses Formulars betrifft Rechtsvorschriften verschiedener Länder. Im zweiten Teil muss der Publisher genaue Angaben zu den Inhalten des Spieles machen und wird dabei angehalten, speziell auf problematische Inhalte wie Sex-, Gewalt- oder andere kritische Darstellungen hinzuweisen. Anschließend erteilt das Online System, abhängig von den Eingaben des Publishers, eine provisorische Alterempfehlung sowie die Inhaltssymbole, welche die Einordnung des Spieles begründen. Spiele, welche eine Altersfreigabe von 3+ oder 7+ erhielten, werden durch NICAM stichprobenartig überprüft. Bei bestehenden Zweifeln an den Angaben des Publishers, kann das Spiel ebenfalls begutachtet werden. Bei Empfehlungen ab 12+ werden die Spiele durch Mitarbeiter der VSC noch einmal einem Prüfungsverfahren unterzogen.

Wurden diese Vorgänge erfolgreich abgeschlossen, wird dem Publisher die Lizenz erteilt, das entsprechende PEGI Logo, sowie die Inhaltssymbole auf den Spielverpackungen zu verwenden. Zusätzlich wird der Publisher verpflichtet, eine Kopie des entsprechenden Produktes innerhalb von zehn Tagen ab dem Veröffentlichungstermin dem PEGI Archiv zukommen zu lassen. In diesem Archiv lagern bereits über 9000 Spiele, welche seit dem Bestehen von PEGI klassifiziert wurden. Darüber hinaus hat PEGI so die Möglichkeit, die Richtigkeit der Anbringung der Logos und Inhaltssymbole auf der jeweiligen Spielverpackung z überprüfen.[201]

---

[200] Abbildung und Text übernommen aus: Pan European Game Information Homepage: Über PEGI, Kennzeichnung „PEGI OK“, http://www.pegi.info/de/index/id/1387/ (31.8.2010)

[201] Vgl. Pan European Game Information Homepage: Über PEGI, Wie funktioniert das Einstufungsverfahren?, http://www.pegi.info/de/index/id/1188/ (29.8.2010)
Sowie: Pan European Game Information, Little Simon PDF: PEGI Annual Report 2009 S.9, online leider nicht mehr verfügbar

3.6.5 Komitees und Ausschüsse

Jeder Publisher der das PEGI System benutzt, verpflichtet sich vertraglich dazu eine Reihe von Regeln einzuhalten, welche in einem so genannten Verhaltenskodex zusammengefasst sind. Dieser „Kodex behandelt Aspekte der Alterskennzeichnung sowie der Bewerbung von interaktiven Produkten und spiegelt die Bestrebung der Softwarebranche wieder, die Öffentlichkeit verantwortungsbewusst zu informieren", so der genaue Wortlaut zum Sinn dieses Kodex auf der PEGI Homepage.[202]

Um sicherzustellen, dass dieser Kodex eingehalten wird, wurden verschiedene Ausschüsse und Komitees gegründet.

Die Geschäftsführung von PEGI übernimmt der geschäftsführende Direktor, welcher vom PEGI-Verwaltungsrat beraten wird. Dieser Rat besteht aus Vertretern der Anwender des PEGI Systems, also der Spielepublisher, den Herstellern von Spielkonsolen, Förderer von PEGI (zumeist nationale Handelsverbände) sowie Beauftragten des PEGI-Rates und der PEGI-Expertengruppe. Der Verwaltungsrat soll darüber hinaus gewährleisten, dass das Gleichgewicht zwischen den Vorteilen der Selbstkontrolle, und einer nötigen Überwachung eingehalten wird.

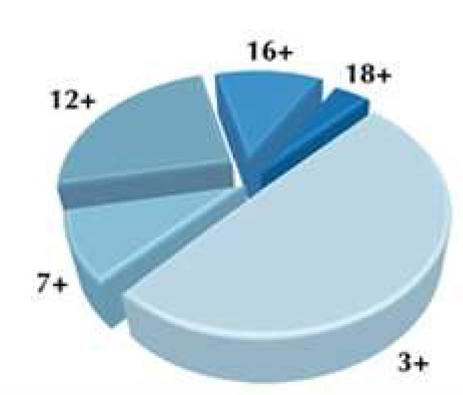
Um sicherzugehen, dass das PEGI System gesellschaftliche, rechtliche und technische Entwicklungen berücksichtigt, wurde der PEGI- Rat installiert. Dieser setzt sich aus Vertretern von Eltern- und Verbraucherorganisationen, Kinderpsychologen, Medienexperten, Beamten sowie Wissenschafter und Juristen zusammen, dessen Mitglieder für eine Amtszeit von 2 Jahren ernannt werden. Dieser Rat ist besonders wichtig um sicherzustellen, dass alle Vorgänge gesellschaftlich als auch rechtlich an alle dreißig Länder welche das PEGI System verwenden, angepasst werden und dadurch gültig sind. Somit ist der PEGI-Rat gewissermaßen das Sprachrohr der Länder, welche PEGI anwenden, um ihnen garantieren zu können, mit wichtigen PEGI Entwicklungen mitzuhalten und in diese involviert zu sein.

Die PEGI Expertengruppe beschäftigt überwiegend technische Experten und steht den unterschiedlichen Räten und Ausschüssen in beratender Funktion zu Verfügung. In den Jahren 2009 und 2010 wurde bzw. wird diese Gruppe um Akademiker, Medienwissenschafter, Psychologen sowie weitere Spezialisten etwa für Onlinebereiche oder Recht erweitert.

[202] Pan European Game Information Homepage: Über PEGI, Der PEGI Verhaltenskodex, http://www.pegi.info/de/index/id/1189/ (29.8.2010)

Ein Beschwerdeausschuss nimmt sich der Beschwerden seitens eines Publishers oder Konsumenten an, welche nicht durch Diskussion oder Vermittlung des für die Bewertung zuständigen Administrators ausgeräumt werden konnten. Das Urteil des einberufenen Ausschusses ist dann allerdings für den Beschwerdeführer bindend.
Der Kriterienausschuss kümmert sich um die Anpassung und Veränderung des PEGI Formulars und ein Rechtsausschuss achtet auf die gesetzliche Konformität der PEGI Bestimmungen in den verschieden Länder, welche PEGI anwenden. Schließlich sorgt ein Vollzugsausschuss für die Einhaltung des Verhaltenskodexes sowie für die Umsetzung der Beschlüsse der Beschwerdekommission.[203]

3.6.6 PEGI Statistik



Status on 30-6-2008						
Age class	3+	7+	12+	16+	18+	Total
Number of ratings	4899	1031	2329	1165	423	9847
Percentage	50%	10%	24%	12%	4%	100%

(Abbildung 12: PEGI Statistik 2008)[204]

Anhand der Statistik von 2008 lässt sich erkennen, dass im Zeitraum von Juni 2008 bis Juni 2009, 3183 Spiele das Alterseinstufungsverfahren durchlaufen haben, wobei nur 4% der Spiele ab 18 und 12% eine Altersfreigabe ab 16 erhielten. In den sechs Jahren seit der Gründung von PEGI, wurden insgesamt 12430 Spiele (Stand Juni 2009) bewertet. 49% oder 6135 dieser Spiele wurden mit einer Alterseinstufung ab 3 Jahren versehen. 1375 oder 11% der Spiele erhielten eine Freigabe ab 7 Jahren und 2700 der bewerteten Spiele, was 22% der Gesamtzahl entspricht, erhielten eine Freigabe ab 12 Jahren. Spiele, welche aufgrund ihrer Inhalte eine Alterseinstufung ab 16 Jahren erhielten, machen 13%, oder 1631 der Gesamtzahl

[203] Vgl. Pan European Game Information Homepage: Über PEGI, Der Ausschüsse und Komitees, http://www.pegi.info/de/index/id/62/ (29.8.2010)
[204] Abbildung übernommen aus: Pan European Game Information Homepage: Über PEGI, Statistiken von PEGI, http://www.pegi.info/de/index/id/58/ (31.8.2010)

aus und jene 589 Spiele, für die nur die höchste Alterseinstufung in Frage kam, stellen einen Anteil von 5% der Gesamtzahl aller in diesen Jahren bewerteten Spiele.[205]

3.6.7 Kritik an der PEGI

Als zentraler Kritikpunkt wird oft angeführt, dass sich die PEGI bei der Bewertung ausschließlich auf die Angaben der Hersteller verlässt. Kritiker sehen durch diese Praxis Raum für Manipulationen und daher einen möglichen Einfluss der Publisher auf die folgende Alterseinstufung.
Auf der anderen Seite wären die Publisher, so die Befürworter des Systems, darum bemüht, ehrliche Einschätzungen ihres Produktes zu bekommen, da bei etwaigen Falschaussagen ein beträchtlicher Imageschaden entstehen würde und außerdem, dank Bußgeldzahlungen, teuer zu stehen kommen würde. Als Beweis für diese „Ehrlichkeit" steht die Tatsache, dass bisher kein dokumentierter Fall von Manipulation bekannt wurde.[206]

Kritik an der PEGI übt Herbert Rosenstingl[207] dahingegen, dass es durch einen standardisierten Fragebogen unmöglich ist, auf kontextuelle Fragen einzugehen. So wäre beispielsweise eine Rauferei bei einem Eishockeyspiel anders zu bewerten als eine Raufhandlung in *Grand Theft Auto 4*. Dennoch bekommen anschließend beide Spiele dieselbe Alterseinstufung, da sie beide Gewalt beinhalten. Dass beide Raufereien in einem verschiedenen Kontext zu bewerten wären, kann so jedoch nicht berücksichtigt werden. Diese Praxis zu ändern wäre aber ungleich teurer und aufwändiger.

Allgemein werden die Deskriptoren weiterhin als zu komplex angesehen. Eltern, welche sich noch nie mit der Thematik beschäftigt hätten, wären nicht in der Lage, eindeutige Rückschlüsse von den Deskriptoren auf die Inhalte des jeweiligen Spieles zu schließen. Deshalb würden sich viele Kritiker noch leichter verständliche Symbole wünschen.
Wie schon bei der Kritik an der USK erwähnt, sagen auch die PEGI Altersplaketten, sowie die besser ins Detail gehenden Inhaltsdeskriptoren, nichts über die tatsächliche Spielbarkeit oder einen altersgerechten Schwierigkeitsgrad aus!

---

[205] Pan European Game Information, Little Simon PDF: PEGI Annual Report 2009 S.7, online leider nicht mehr verfügbar
[206] Vgl. PCGames, online Ausgabe: USK und PEGI auf dem Prüfstand – Zahlen, Fakten und Unterschiede, http://www.pcgames.de/Panorama-Thema-233992/Specials/USK-und-PEGI-auf-dem-Pruefstand-Zahlen-Fakten-und-Unterschiede-750637/3/, (29.8.2010)
[207] Vgl. Rosenstingl im persönlichen Interview vom 18.5.2010

3.7 Österreichs BuPP

Auch in Österreich gibt es eine Prüfstelle, welche Computerspiele genauer unter die Lupe nimmt und Bewertungen erstellt. Anders, als ihr deutsches Pendant die USK oder die PEGI, vergibt die BuPP jedoch keine Logos oder Prüfplaketten, die dann auf den Spielverpackungen prangen. Wie aus dem BuPP Folder herauszulesen ist, hat es sich die BuPP stattdessen zur Aufgabe gemacht „Gutes zu empfehlen statt schlechtes zu verbieten“[208] (S. 3). So versteht sich die *Bundesprüfstelle für die Positivprädikatisierung von Computer und Konsolenspielen*, kurz BuPP, welche dem österreichischen Bundesministerium für Gesundheit, Familie und Jugend untersteht und im November 2005 seine Arbeit aufnahm, als eine Serviceeinrichtung. So bietet die BuPP nach deren Selbstverständnis „Eltern und Erziehenden eine Orientierungshilfe, in dem sie Empfehlungen für gute Computer- und Konsolenspiele ausspricht und über das Thema im Allgemeinen informiert“, um „Eltern und anderen Personen, die für Kinder und Jugendliche Computerspiele kaufen oder zugänglich machen, eine Entscheidungshilfe zur Hand zu geben“[209]. Diese Informationen und Entscheidungshilfen werden auf der Website der BuPP, www.bupp.at in einer laufend aktualisierten Liste empfehlenswerter Computer- und Konsolenspiele zur Verfügung gestellt. Darüber hinaus wird auch angeboten, Fragen innerhalb eines persönlichen Gespräches unterbringen zu können.

Die BuPP sieht diese Serviceleistungen auch dahingehend notwendig, als dass „Erziehende unterstützt werden, sich aktiv mit der Freizeitbeschäftigung ihrer Kinder am Computer oder der Spielkonsole auseinander zu setzten, (…) wenn diese gerne Computerspielen, soll der Zugang zu qualitativ hochwertigen und pädagogisch unbedenklichen Medien gesichert werden.“[210] Dass in der Öffentlichkeit, als auch in familiären Gesprächssituationen fast ausschließlich das Thema Gewalt in Computerspielen diskutiert wird, vernachlässigt laut der BuPP deren weiteren Aspekte. Denn Spielen soll in erster Linie Spaß machen und ist darüber hinaus ein unbestrittener Lernfaktor.

So hat es sich die BuPP zur Aufgabe gemacht nicht die negativen, sondern die positiven Seiten von PC- oder Konsolenspielen zu thematisieren. Mittels Positivprädikatisierungen würdigt die Bundesprüfstelle Spiele welche, Kindern und Jugendlichen entsprechender Altersgruppen und Interessen höchstwahrscheinlich viel Spaß bereiten, das Potential haben,

---

[208] Bundesministerium für Gesundheit Familie und Jugend PDF: BUPP Folder S.3, http://bupp.at/uploads/media/BuPP_Folder.pdf (29.8.2010)
[209] Bundesministerium für Gesundheit Familie und Jugend PDF: BUPP Folder S.3f., http://bupp.at/uploads/media/BuPP_Folder.pdf (29.8.2010)
[210] ebda. S.4

bestimmte Fähigkeiten und Fertigkeiten über das Spiel hinausgehend zu fördern und keinerlei Befürchtungen wecken, negative Auswirkungen auf die Spielenden zu haben.[211]
Zu Beginn ihrer Tätigkeit hat man seitens der BuPP versucht herauszufinden, was Kinder und Jugendliche an Computerspielen fasziniert, bzw. was Spaß macht. Der Leiter der BuPP, Herbert Rosenstingl (2010) führt dazu an, dass relativ schnell klar war, dass die Kriterien welche Fachzeitschriften, also so genannte Gamermagazine, bei der Erstellung ihrer Tests anwenden durchaus mit den Ansprüchen von Intensivspielern korrelieren. Auch hat man sich bis zu einem gewissen Grad an den Kriterien der USK und der PEGI orientiert. Darüber hinaus gäbe es aber auch weitere Faktoren, welche den Spielspaß fördern. Diese auszufiltern war den Initiatoren der BuPP besonders wichtig, da man verhindern wollte, dass eine Empfehlung durch die BuPP den gegenteiligen Effekt hat, wie eine Indizierung. So wie die Indizierung einem Computerspiel einen besonderen Reiz verleihen kann, wollte man nicht, dass eine Positivprädikatisierung besonders abschreckend wirkt! Dementsprechend steht der Spielspaß eines Spieles an erster Stelle. Laut Rosenstingl (2010) würde man Eltern einen „Bärendienst“ erweisen, würde man Spiele empfehlen welche zwar absolut unbedenklich und pädagogisch wertvoll sind, Kindern und Jugendlichen aber dann keinen Spaß machen.

3.7.1 Begutachtung bei der BuPP

Zur Begutachtung werden meist Spiele durch einen Verlag oder Großhändler eingereicht, „viel versprechende“ Spiele können von der BuPP auch selbstständig in ein Prüfverfahren aufgenommen werden. Jedes Spiel wird durch zwei unabhängige Gutachter und nach Möglichkeit auch von einer oder einem Jugendlichen in allen Details geprüft. Anschließend wird ein Prüfbericht erstellt, welcher einer Bewertungskommission im Rahmen einer Sitzung präsentiert wird. Nach einer anschließenden Diskussion wird durch die Stimmberechtigten der Kommission, also den Gutachter dem oder der Jugendlichen, zwei Vertretern des Jugendministeriums, sowie einem Experten über das jeweilige Spiel abgestimmt. Der Kommission steht ein Kuratorium zur Beratung zur Verfügung, welches sich aus Experten aus Wissenschaft und Forschung, Praxis und Fachmedien zusammensetzt. Verläuft diese Abstimmung zugunsten des Spieles, so wird diesem ein Prädikat zuerkannt und eine Beschreibung des Spieles, sowie eine Begründung des Urteils auf der Homepage der Bundesprüfstelle veröffentlicht. Negative Bescheide werden nicht veröffentlicht, sondern nur dem Antragsteller mitgeteilt.[212]

---

[211] ebda. S.5
[212] Bundesministerium für Gesundheit Familie und Jugend PDF: BUPP Folder S.7, http://bupp.at/uploads/media/BuPP_Folder.pdf (29.8.2010)

Nach dem Verständnis der BuPP bedeutet eine Positivprädikatisierung zusammengefasst, dass ein Spiel hohen Spielspaß bietet, sich aus pädagogischer Sicht keine Bedenken ergeben, grundsätzlich mögliche Förderungspotentiale ausschöpft und technisch dem Stand der Zeit entspricht.[213]

3.7.2 Die Zukunft der BuPP

Für die Zukunft überlegt man seitens der BuPP ebenfalls Altersplaketten zu erstellen. Diese sollen aber nicht nur Aspekte des Jugendschutzes, sondern ebenfalls die tatsächliche Spielbarkeit und gegebene positive Effekt des Spieles berücksichtigen. Außerdem wird schon seit längerem über eigene BuPP Regale in den Verkaufsräumen von Händlern nachgedacht, in denen dann durch die BuPP positivprädikatisierten Produkte ausgestellt werden sollen.[214]
Leider bestehen nach neuestem Stand noch keinerlei Ambitionen seitens des Handels von der BuPP empfohlene Spiele, sei es durch Aushang, oder durch gesonderte Regalbereiche zu kennzeichnen. Herbert Rosenstingl[215], führt dies vor allem auf den zu niedrigen Bekanntheitsgrad der BuPP zurück, der so lange er keine kritische Masse erreicht die Unternehmen eher abzuschrecken scheint. So lange diese nicht erreicht wird, wehrt sich der Handel zu weiteren Maßnahmen gezwungen zu werden.
Ein Problem der BuPP ist der bis Dato niedrige Bekanntheitsgrad. Das Vorhaben, Eltern und Erziehungspersonen zu unterstützen und zu informieren, scheitert in dem Moment, als dass diese nichts von der Existenz der Bundesprüfstelle wissen.
Der niedrige Bekanntheitsgrad der BuPP liegt wiederum hauptsächlich am fehlenden Marketingbudget, welches seitens des Ministeriums nicht zur Verfügung gestellt wird. Nach Rosenstingl[216] bemüht sich die BuPP jedoch weiter, im Rahmen des Möglichen, einen größeren Bekanntheitsgrad zu erreichen. Darüber hinaus besteht die Hoffnung, bei der anstehenden Novellierung des österreichischen Jugendschutzgesetzes eine größere Rolle zugesprochen zu bekommen und beispielsweise eine verpflichtende Positivkennzeichnung, oder eben eigene Regalbereiche einzuführen.

---

[213] Vgl. Bundesprüfstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen Homepage: Das Prädikat, http://bupp.at/ueber-die-bupp/das-praedikat/ (29.8.2010)
[214] Vgl. Mitgutsch/ Rosenstingl 2008 S. 169f.
[215] Vgl. Rosenstingl im persönlichen Interview vom 18.5.2010
[216] ebda.

3.8 Beantwortung der Fragen und Hypothesen Teil 2:

F4: Nach welchen Kriterien beurteilen die USK, die BPjM und die PEGI?

Die Prüfkriterien der einzelnen Stellen lauten wie folgt:

PEGI:

- Kann das im Spiel Dargestellte in irgendeiner Art Angst auslösen?
- Wird durch die Darstellung der Gewalt diese verherrlicht?
- Kommen im Spiel Flüche oder ähnliches vor? Wie ist die Sprache gehalten?
- Wird im Spiel Drogenkonsum verharmlost oder verherrlicht?
- Findet eine Diskriminierung von Menschen statt?

USK:

- Ist die Gewaltdarstellung realistisch oder unrealistisch?
- Wird Blut dargestellt und in welchem Ausmaß?
- Kann man im Spiel leblose Körper, wie Leichen, bewegen, um sie beispielsweise zu stapeln?
- Kann man Einrichtungen oder Personen, welche mit dem Roten Kreuz gekennzeichnet sind beschießen und dadurch töten oder zerstören?
- Wird in irgendeiner Form der Krieg verherrlicht?
- Ist es möglich, Unschuldige wie Passanten oder Zivilisten zu töten?
- Enthält das Spiel verbotene Symbole wie etwa NS-Symbole?
- Ist es im Spiel möglich Glücksspiele zu spielen?
- Wird durch irgendeine Form der Darstellung eine Herabsetzung der Menschenwürde erreicht?
- Enthält das Spiel Pornographische Darstellungen?

BPjM:

- Erfolgen im Spiel unsittliche Darstellungen? (im sexuellen Sinn- hauptsächlich Diskriminierung)

<u>Indizierungskriterien bezogen auf Gewaltdarstellungen:</u>

- Findet im Spiel eine selbstzweckhafte und detaillierte Darstellung von Mord statt?
- Wird durch die Ereignisse im Spiel zur Selbstjustiz angeregt oder diese nahe gelegt?
- Wird durch das Spiel zur Gewalt angeregt?
- Prägen Tod und Gewalt das mediale Geschehen insgesamt?
- Wie wird die Gewalt legitimiert und gerechtfertigt? Erfolgt diese im Namen des Gesetzes, einer Sache, zum Lustgewinn oder zur Steigerung des sozialen Ansehens?
- Wird Gewalt und deren Folgen verharmlost
- Gibt es im Spielverlauf Alternativen zu Gewalt? Wenn es diese gibt, sind sie unnötig oder irrelevant?
- Wird Gewalt als normal dargestellt und in keiner Weise sanktioniert?
- Wird Gewalt gegen Unbeteiligte als Bestandteil des Spieles betrachtet und nicht sanktioniert?
- Wird durch die Steuerung und Bedienung des Spieles versucht, die Realität nachzuahmen?
- Erfolgt Verherrlichung oder Verharmlosung von Drogenkonsum oder Alkoholmissbrauch?
- Es erfolgt eine Propagierung oder Anleitung zu schwerer körperlicher Selbstschädigung wie Anorexie oder Selbstmord.

Wann nicht indiziert wird:

- Gewalt ist eine von mehreren möglichen Spielhandlungen und Gewalt ist unblutig
- Andere Elemente als Gewalttaten gegen Menschen spielen eine wesentliche Rolle
- Verfremdete Gewaltdarstellungen die Parallelen zur Realität nicht nahe legt
- Fehlende Menschenähnlichkeit der Gegner
- Aufgrund der Gewaltdarstellungen dürfen die restlichen Spielelemente nicht in den Hintergrund treten

BuPP:

- Existiert eine Bandbreite an Schwierigkeitsgraden? Ist das Spiel als Neuling sowie als Erfahrener zu meistern? Kommen alle auf ihre Kosten?
- Wird durch das Gameplay auch ein Lerneffekt erzielt?

F5: Welchen Sinn haben die Alterskennzeichnungen?

Primär erfolgen die Alterskennzeichnungen von Medienprodukten wie Computerspielen, um die Jugend vor jugendgefährdenden Inhalten dieser zu schützen. Denn

> *„Brutale, ungehemmte, menschenverachtende und -vernichtende Gewalt als einzig mögliche Spielhandlung überschreitet eindeutig die Grenze dessen, was Kindern und Jugendlichen zugemutet werden darf – unabhängig davon, ob eine solche Gewaltdarstellung schädigende Wirkungen hat oder sozialethisch desorientierend wirken kann.“*[217]

Der Handel muss dementsprechend dafür sorgen, dass nicht alterskonforme Produkte nicht an Kinder oder Jugendliche verkauft werden.

Die weitere Funktion der Alterskennzeichnungen ist, Eltern über die Alterstauglichkeit von Computerspielen aufzuklären. In weiterer Folge bieten Systeme wie die PEGI und die BuPP auch Informationen über die Inhalte eines Computerspieles an. Die BuPP achtet darüber hinaus auch auf die pädagogische Komponente und auf den Spielspaß eines Spieles. All diese Informationen sollen Eltern und Erziehungspersonen eine Beratung und Hilfe beim Kauf von Computerspielen sein. Schlussendlich liegt es bei ihnen, ob ihr Schützling ein Spiel spielen darf oder nicht, denn, „weder der strengste Jugendschutz noch die Strategie der Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen werden den gewünschten Effekt haben, solange die empathische und respektvolle Anteilnahme am Leben der Kinder und Jugendlichen fehlt.“[218]

---

[217] Vgl. Fritz und Fehr: Virtuelle Gewalt – Modell oder Spiegel, http://www.bpb.de/themen/YCK0P5,3,0,Virtuelle_Gewalt%3A_Modell_oder_Spiegel.html#art3 (letzter Zugriff am 28.8.2010)

[218] Mitgutsch und Rosenstingl 2008 S. 171

F6: Warum entstehen bei manchen Spielen unterschiedliche Bewertungen durch die einzelnen Kontrollinstanzen?

Das unterschiedliche Selbstverständnis und divergierende Arbeitsschwerpunkte der verschiedenen Prüfbehörden führen auch zu unterschiedlichen Ergebnissen bei der Bewertung. Die USK setzt ihren Fokus auf Jugendschutz, die PEGI vornehmlich auf problematische Inhalte und deren Kennzeichnung und die BuPP auf Kriterien wie Spielspaß und Spielinhalt. Zudem kommen kulturelle Unterschiede zum Tragen wie der traditionalistisch restriktivere Umgang mit Medien in Deutschland.

Trotz aller Kriterien, welche für die Prüfverfahren erstellt werden, erfolgt die tatsächliche Bewertung immer noch durch Menschen und so können subjektive Prozesse nicht ausgeschlossen werden. Darüber hinaus kommt es durch die Prüfordnung der USK und aufgrund der stetig wachsenden Anzahl an Spielen zu Zeitmangel bei der Begutachtung.
Obwohl es in der Vergangenheit zu unterschiedlichen Prüfergebnissen von USK und PEGI gekommen ist, bleibt jedoch festzuhalten, dass dennoch in 90% der Fälle eine übereinstimmende Wertung zustande kam.

F7: Welche Unterschiede (Unverhältnismäßigkeiten) gibt es länderübergreifend (international) bei der Bewertung oder beim Verbot von Computerspielen?

Trotz unterschiedlicher Werte und Normen vieler europäischer Länder, so hat man beispielsweise in Norwegen kein Problem mit nackter Haut, dafür umso mehr mit medialer Gewalt, wohingegen es sich in England genau umgekehrt verhält. In den letzten Jahren erfolgte in Europa eine zunehmende Homogenisierung. Kulturelle Unterschiede wurden zugunsten einheitlicher Regelungen und damit nicht zuletzt aufgrund wirtschaftlicher Aspekte, in einem System der Alterskennzeichnung nämlich dem *Pan European Game Information* kurz PEGI zusammengefasst. Einzige Ausnahme im europäischen Bereich bleibt Deutschland.

H3: Hypothese: Je härter die Bewertung eines Spieles ausfällt, desto interessanter wird es für diejenigen, die durch diese Bewertung vom Kauf und Konsum des Spieles ausgeschlossen werden.

→ F8: Wird mit der Zensur oder dem Verbot von Spielen auch etwas erreicht?

Die Tabuisierung von Computerspielen, sowie jegliche Tabuisierung an sich, führen nach einhelliger Meinung vieler Experten wie Wagner, Rosenstingl, oder Purgathofer zu einer erhöhten Aufmerksamkeit diesen Dingen gegenüber. „Das glaube ich kann jeder an sich selber beobachten da brauchen wir gar nicht groß darüber reden, es ist einfach so dass Dinge die verboten sind eine gewisse Attraktivität haben" so Wagner.[219]

„Darüber hinaus zeigt die Erfahrung, dass eine derartige Indizierung eine erhöhte Aufmerksamkeit für diese Spiele bewirkt, und dies in besonderer Weise bei Jugendlichen, die ohnehin schon von Gewalt fasziniert sind und als „High Risk Player" (…) angesehen werden müssen."[220] Der Österreichische Pädagoge Karl Garnitsching betont, „wie man vielfach hört, sehen einige Jugendliche den Index der indizierten Spiele als eine gut zusammengestellte Einkaufsliste."[221] was selbst die BBFC (British Board of Film Classification), welche selbst für Alterskennzeichnungen zuständig war, so sieht:

> *„Younger game players are influenced to play particular games by peer pressure and world of mouth, but negative press coverage for a game will significantly increase its take up."*[222]

Bei vielen Computerspielen, vor allem bei jenen, welche großen wirtschaftlichen Erfolg versprechen, wird im Vorfeld auf regionalspezifische Wünsche eingegangen, indem gewisse Inhalte, beispielsweise die Deutsche Version geändert bzw. geschnitten wird.

Rosenstingl[223] verdeutlicht jedoch auch, dass die Grundidee, Spiele von vornherein an lokale Gegebenheiten, wie sie der deutsche Markt fordert anzupassen, keine schlechte ist. Zum einen müssen Entwicklerstudios und dessen Publisher wirtschaftlich erfolgreich sein, zum anderen haben aber auch sie eine gewisse Verantwortung in diesem medialen Cocktail der den Rezipienten geboten wird, nur auf Regulierungsbehörden oder Erziehungsberechtigte zu vertrauen greift hier zu kurz. Umgekehrt besteht aber auch die Möglichkeit, so Rosenstingl, dass seitens staatlicher Regulierungsbehörden „tatsächlich qualitative Einschnitte vorgenommen werden, die eigentlich in Richtung Beschränkung von Kultur und Kunst geht!"

---

[219] Wagner im persönlichen Interview vom 16.7.2010
[220] Mitgutsch und Rosenstingl (Hg.) 2008, S.164
[221] ebda. S. 21
[222] BBFC playing video games, zit. nach Mitgutsch und Rosenstingl 2008, S. 63
[223] Vgl. Rosenstingl im persönlichen Interview vom 18.5.2010

In jüngster Zeit fällt jedoch auf, dass immer weniger Entwickler solche Änderungen vornehmen. Durch das Wegfallen vieler länderspezifischer Wünsche was die Inhalte von Computerspielen betrifft und durch die Homogenisierung der Prüfbehörden, wird oft nicht mehr auf deutsche Allüren eingegangen. Wie eingangs bereits erwähnt, werden diese Spiele dann einfach über das Ausland erworben.

Michael Wagner[224] gibt ausdrücklich zu verstehen, dass es bei der ganzen Diskussion nicht darum geht ob Computerspiele positive oder negative Auswirkungen haben. Wagner stellt die Frage, wer der Gesellschaft das Recht gibt ein gesamtes Unterhaltungsmedium einzuschränken? Was wäre dann noch erlaubt, wenn alles was bei manchen Leuten einen positiven Effekt hat und irgendwann einmal einen nachgewiesenen negativen Effekt hatte, verboten werden würde? Darf man dann noch Auto fahren?

> *„Und da muss man heutzutage ganz ehrlich sagen, das ist ein klassischer Ansatz der deutschen Pädagogik, den findet man in erster Linie nur in Deutschland, den finden sie sonst kaum irgendwo, dass der in der heutigen Zeit nicht mehr gültig sein kann, weil der Zugang nicht mehr kontrollierbar ist. Dass heißt also, (...) weil ich nicht mehr verbieten kann, hat das Ganze auch gar keinen Sinn. (...) Ich denke einmal, dass man das in einer globalisierten Welt nicht mehr kontrollieren kann. (...) Das einzige, das ich durch ein Verbot erreiche ist, dass es mir als Staat oder als Pädagoge oder sonst etwas immer schwieriger wird, das auch zu kontrollieren. Mir ist es 20 Mal lieber, ich kann meine Kinder in ihrem Kinderzimmer beobachten, wie sie gewisse Dinge machen, als sie machen es an einem Ort, wo ich keinen Zugang mehr habe. Ich habe nie verstanden, warum die deutsche Pädagogik das nicht versteht. Das ist mir unbegreiflich.“*[225]

---

[224] Vgl. Wagner im persönlichen Interview vom 16.7.2010
[225] Wagner im persönlichen Interview vom 16.7.2010

H4: Je unrealistischer die Gewaltdarstellung ausfällt, desto geringer ist deren negative Wirkung auf den Rezipienten.

Wie bereits des Öfteren erwähnt, werden oft inhaltliche Änderungen in Computerspielen vorgenommen um eine niedrigere Alterseinstufung zu erwirken bzw. einer Indizierung in Deutschland vorzubeugen. Welchen Sinn hat es aber wenn man Menschengegner durch Roboter ersetzt oder Blut anders gefärbt wird als rot?

Nach der Meinung des Medienexperten Michael Kunczik[226] sind solche Fragestellungen aber eher trivial. So wurde beispielsweise untersucht, ob gegen Menschen gerichtete Gewalt bei der rotes Blut fließt, andere Wirkungen zeigt als Gewalt gegen Aliens mit grünem Blut. Signifikante Unterschiede konnten keine festgestellt werden. Ein wenig sarkastisch fragt Kunczik in diesem Zusammenhang, weshalb die Wirkung von blauem Blut nicht untersucht wurde?

Michael Wagner erläutert anhand der „Flughafenszene" des bereits in dieser Arbeit angesprochenen Computerspiels *Call of Duty – Modern Warfare 2*, in dem die Entwickler die Gräuel des Terrorismus durch aktive Teilnahme an dieser näher bringen wollten, die Problematik von veränderten (geschnittenen) Inhalten:

> *„Aber nehmen wir einmal an dieser Anspruch wäre ehrlich gewesen und man will die Leute in diese Situation versetzen, praktisch als Teil mitmachen zu können. Wenn ich da einen gewissen psychologischen Realismus herstellen will, dann muss es notwendig sein, dass ich auf Zivilisten schießen kann(...). Wenn ich das verhindere, dann ist die Sequenz (...), dann hat sie keinen Sinn mehr. Dann hat sie keinen Sinn mehr weil, ich diesen psychologischen Realismus nicht mehr herstellen kann und dann kann man es gleich weglassen (...). Und daher stehe ich dieser Beschneiderei sehr kritisch gegenüber."* [227]

In diesem Zusammenhang stellt der Autor dieser Arbeit noch einmal die Frage nach dem Sinn einer Zensur angeblich jugendgefährdender Inhalte, wenn, wie am Beispiel dieses Spieles, in der deutschen Version nicht mehr auf Zivilisten geschossen werden darf, die Polizisten welche diese verteidigen aber sehr wohl getötet werden dürfen.

[226] Vgl. Bundeszentrale für politische Bidlung Kunczik, Michael: Feindbild Computerspiel, http://www.bpb.de/themen/IVH7FL,0,0,Feindbild_Computerspiel.html (29.8.2010)

[227] Wagner im persönlichen Interview vom 16.7.2010

4. Themenblock 3

Die Computerspielbranche setzt weltweit jährlich Milliarden um. Hand in Hand mit den steigenden Verkaufszahlen gehen jedoch auch die Entwicklungskosten der immer aufwändigeren Spiele in die Höhe.

Betrugen die Produktionskosten in der ersten Hälfte dieses Jahrzehnts noch zwei bis fünf Millionen Dollar, so verschlingen aufwändige Produktionen heute bereits um die 20 Millionen und stehen somit manchen Kino Blockbustern in nichts nach. Einem Artikel in der Frankfurter Allgemeinen Zeitung zufolge geben Deutsche jährlich bereits mehr Geld für Computerspiele aus, als für Kinokarten.[228]

Jedoch hat die Wirtschaftskrise 2009 auch die Computerspielbranche getroffen was sich durch Verkaufseinbußen um durchschnittlich acht Prozent auf den drei wichtigsten Märkten, Japan, USA und dem Vereinigten Königreich abzeichnete.[229]

Dennoch ist ein Ende des Wachstums der Computerspielbranche nicht abzusehen, denn die Spielflut hält an und bereits diesen Herbst steht die Veröffentlichung zweier Hardwarezusätze für Playstation 3 sowie Xbox360 eine Erweiterung an, welche auch auf diesen Konsolen Bewegungssteuerungen ermöglichen. Somit werden wohl auch auf diesen zwei Plattformen vermehrt Casual Games angeboten werden.

Im Zuge der Diskussionen um Gewalt in Computerspielen werden oft landläufige Meinungen, wie „es wird immer schlimmer“, oder „es kommen ja nur noch Gewaltspiele heraus, bemüht. So stellt sich die Frage, ob dies wirklich der Fall ist, dass sehr viele bzw. immer mehr gewalthältige Videospiele auf den Markt kommen. Auch stellt sich in diesem Zusammenhang die Frage, ob sich gewalthältige Spiele besser verkaufen und oder zugleich die Beliebtesten sind.

Um diese Fragen zu beantworten, werden auf den folgenden Seiten einige der wichtigsten Verkaufsdaten und Erfolge von Computerspielen zusammengefasst. Des Weiteren wird auf die Beliebtheit der Spiele eingegangen, was durch die Betrachtung diverser Auszeichnungen durch die Spielergemeinschaft erfolgen soll. Um die Frage nach dem Anteil an gewalthältiger Spielsoftware zu beantworten, werden die Daten der USK sowie der BPjM berücksichtigt.

---

[228] Vgl. Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung, online Ausgabe: Starkes Wachstum, http://www.faz.net/s/RubE2C6E0BCC2F04DD787CDC274993E94C1/Doc~EB0EA103E1BD44C65A4DB322974B1AC06~ATpl~Ecommon~Scontent.html (28.8.2010)

[229] Vgl. HNA, online Ausgabe: Modern Warfare 2 beliebtestes Spiel 2009, http://www.hna.de/computer-und-wissen/videogames/modern-warfare-warbeliebtestes-spiel-2009-617686.html (28.8.2010)

4.1 Das meistverkaufte Computerspiel

Mit 59,69 Millionen verkauften Exemplaren ist das Nintendo Wii Spiel, *Wii Sports* bis zum jetzigen Zeitpunkt das offiziell meistverkaufte Computerspiel weltweit. Erschienen ist der Titel im Jahr 2006 und hat somit innerhalb nur 110 Wochen den langjährigen Rekordhalter *Super Mario Bros*. aus dem Jahr 1985 übertroffen, welches sich weltweit 40,24 Millionen Mal verkaufte.[230]

Jedoch muss hier beachtet werden, dass beide Titel im Bundle mit der Wii Konsole bzw. der NES Konsole erschienen sind. So erhielt jeder, der eine Wii Konsole erstand, standardmäßig auch *Wii Sports,* welches in der Verpackung mit enthalten war. Nur in Japan und Südkorea musste *Wii Sports* separat erstanden werden.

Beide Spiele erhielten durch PEGI und die USK eine uneingeschränkte Altersfreigabe.

4.2 Die meistverkaufte Videospielreihe

Die meistverkaufte Videospielreihe in der Geschichte ist die Super Mario Reihe mit all seinen Ablegern. Mit 295 Millionen verkauften Titeln hat sich Mario gemeinsam mit all seinen Mitstreitern und Gegnern unangefochten an die Spitze gesetzt. Mit knappen 100 Millionen verkauften Einheiten weniger konnte sich die Pokemon Reihe den zweiten Platz sichern und mit 125 Millionen kommt Tetris und seine Ableger auf den dritten Platz.[231]

Alle drei Reihen wurden durch die USK und die PEGI mit der niedrigsten Alterseinstufung versehen.

Das meistverkaufte PC Spiel 2009 war offiziellen Zahlen nach die *Sims 3* von Electronic Arts. Dies war bereits das sechste Mal, dass sich ein Spiel aus der *Die Sims* Reihe innerhalb dieser Dekade an die Spitze der PC Charts setzten konnte. Rechnet man alle drei *Die Sims* Titel und deren Erweiterungen zusammen, verkaufte sich die Reihe weltweit über 100 Millionen Mal. Dies macht *Die Sims* 1-3 zur erfolgreichsten Videospielreihe der Welt.[232]

Alle *Die Sims* Titel wurden durch die USK und die PEGI als nicht jugendgefährdend eingestuft.

---

[230] Vgl. Short News: Wii Sports: das meistverkaufte Spiel aller Zeiten, http://www.shortnews.de/id/744512/Wii-Sports-Das-meistverkaufte-Spiel-aller-Zeiten (28.8.2010)

[231] Vgl. Wikipedia: Geschichte der Videospiele, http://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte_der_Videospiele#cite_note-6 (28.8.2010)

[232] Vgl. Computer Bild Spiele: 20 Rekorde der Spielgeschichte, http://www.computerbild.de/fotos/20-Rekorde-der-Spielegeschichte-2886410.html (28.8.2010)

4.3 Die erfolgreichste Veröffentlichung eines Computerspieles

Als den „größten Entertainment Release der Geschichte und ein Phänomen der Pop-Kultur" bezeichnet Bobby Kottick, CEO von Activision, die Verkaufszahlen von Call of Duty – *Modern Warfare 2*. Erschienen im November 2009, brach dieser Titel mit 550 Millionen US Dollar Umsatz (rund 370 Millionen Euro) innerhalb der ersten fünf Tage nach Release alle bisherigen Videospiel Erfolge. Der Rekordhalter *GTA 4*, welcher innerhalb der ersten fünf Tage „nur" 500 Millionen US Dollar Umsatz erzielte, wurde somit klar geschlagen. Selbst mit Kinorekorden, wie die Einspielergebnisse von Harry Potter und der Halbblutprinz mit 394 Millionen innerhalb der ersten 5 Tage, oder James Camerons Avatar, welcher nach sechs Wochen mehr als 1,85 Milliarden US Dollar einspielte, kann sich *Modern Warfare 2* messen. So sieht Kottick den Titel bereits innerhalb der Top 10 der erfolgreichsten Entertainmentprodukte und mit einem erwarteten Umsatz von einer Milliarde US Dollar in den folgenden Monaten, wird Modern Warfare 2 künftig wohl in einer Liga mit Avatar, Titanic oder Michael Jacksons Thriller rangieren.[233]

Call of Duty Modern Warfare 2, welches in dieser Arbeit bereits mehrfach erwähnt wurde, wurde durch die PEGI und der USK mit einer Altersempfehlung ab 18 Jahren gekennzeichnet. In Deutschland ist nur eine geschnittene Version des Titels verfügbar.

4.4 Weitere Rekorde

Das bestverkaufte X-Box Spiel war Bungies *Halo2*, welches sich bis heute mehr als neun Millionen Mal verkaufte.[234] *Halo2* erhielt eine Altersfreigabe ab 16 Jahren durch PEGI und die USK.

Auf der Playstation1 sprengte das Rennspiel *Gran Turismo* alle Verkaufsrekorde und wurde bis heute rund elf Millionen Mal verkauft.[235] Aufgrund seines Rennspielcharakters erhielt *Gran Turismo*, sowie alle seine Nachfolger eine uneingeschränkte Altersempfehlung durch PEGI und die USK.

Grand Theft Auto – Vice City ging etwa 15 Millionen über die Ladentische und war somit das bestverkaufte Spiel auf der Playstation2.[236] Das Spiel erhielt eine Altersempfehlung ab 16 von der USK, PEGI entschied härter und empfiehlt *GTA- Vice City* erst Spielern ab 18 Jahren.

---

[233] Vgl. consol.AT, online Ausgabe: Online Support für de alte Xbox wird eingestellt, http://www.consol.at/News.10+M5125ba6a707.0.html (6.7.2010)

[234] Vgl. Computer Bild Spiele: 20 Rekorde der Spielgeschichte, http://www.computerbild.de/fotos/20-Rekorde-der-Spielegeschichte-2886410.html (28.8.2010)

[235] Vgl. ebda.

[236] Vgl. ebda.

Americas Army, welches Rekorde für die meisten Downloads, der größten virtuellen Armee mit den meisten Spielstunden online und die größte begehbare Fläche hält, wurde bereits an anderer Stelle im Kapitel 2.2.4 ausführlich beschrieben.

4.5 Verkaufszahlen

Die weltweit bestverkauften Spiele: (Bei älteren Spielen wurde die PEGI, sowie die USK Bewertung in den meisten Fällen nachträglich durchgeführt.)

Platz	**Titel**	**Verkäufe***	**PEGI**	**USK**
1	Wii Sports (Nintendo Wii)	64,62	7	0
2	Super Mario Bros. (Nintendo Entertainment System)	40,24	3	0
3	Pokemon /red/ green/ blue (Gameboy)	31,37	3	0
4	Tetris (Gameboy)	30,26	3	0
5	Duck Hunt (Nintendo Entertainment System)	28,31	-	0
6	Wii Play (Nintendo Wii)	27,67	3	0
7	Nintendogs (Nintendo DS)	23,81	3	0
8	Pokemon Gold/ Silver (Gameboy)	23,10	3	0
9	Mario Kart Wii (Wii)	22,78	3	0
10	Wii fit (Nintendo Wii)	22.58	3	0

Platz	**Titel**	**Verkäufe***	**PEGI**	**USK**
14	Grand Theft Auto: San Andreas	18,43	18	16
26	Grand Theft Auto: Vice City	14,20	18	16
28	World of Warcraft	11,84	12	12
30	Grand Theft Auto 3	11,60	18	18
31	Call of Duty: Modern Warfare 2 (Xbox 360)	11,41	18	18
35	Halo 3	10,78	16	16
49	Halo 2	8,43	16	16
55	Grand Theft Auto 4	7,67	18	18
86	Gears of War	6,08	18	Indiziert
89	Gears of War 2	5,83	18	Indiziert
193	Doom 2	3,61	16	16
300	Doom	2,85	16	16
425	Doom 3	2,23	18	18

(Abbildung 13: Die weltweit bestverkauften Spiele *Angabe in Millionen)[237]

[237] Eigenerstellung, Quelle: VGCharts: Data Analysis, Software Totals, http://vgchartz.com/worldtotals.php?page=1&results=50&name=&console=&minSales=0&publisher=&genre=&sort=Total (31.8.2010)

Die erfolgreichsten Videospielserien (Stand 2009**):**

Platz	Titel	Verkäufe	PEGI	USK
1	Super Mario	295	3	0
2	Pokémon	193	3	0
3	Tetris	125	3	0
4	Die Sims	125	3	0-6
5	Need for Speed	100	3-12	0-12
6	Final Fantasy	92	12-16	12-16
7	Madden NFL	75	3	0
8	Grand Theft Auto	70	16-18	16-18
9	FIFA	65	3	0
10	The Legend of Zelda	59	3-12	0-12

(Abbildung 14:Die erfolgreichsten Videospielserien *Angabe in Millionen)[238]

Die zehn bestverkauften Computerspiele in Amerika seit 1995: (erfasst durch das amerikanisches Marktforschungsinstitut NPD Group mit Sitz in Ney York und Zweigstellen in Europa, Asien und Australien. Nähere Informationen unter: www.npd.com)

Platz	Titel	PEGI	USK
1	Wii Play	3	0
2	Guitar Hero 3: Legends of Rock	12	0
3	Grand Theft Auto: San Andreas	18	16
4	Call of Duty Modern Warfare 2	18	18
5	Wii Fit	0	3
6	Mario Kart Wii	3	0
7	Call of Duty 4: Modern Warfare	16	18
8	Madden NFL´07	0	3
9	Call of Duty: World at War	18	18
10	Namco Museum	3-13	6-12

(Abbildung 15: Die zehn bestverkauften Computerspiele in Amerika seit 1995)[239]

Die bestverkauften Spiele im Jahr 2009: (laut dem britischen Meinungsforschungsinstitut Chart Track):

Platz	Titel	Verkäufe*	PEGI	USK
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	11,86	18	18
2	Wii Sports Resort	7,57	7	6
3	New Super Mario Bros. Wii	7,41	3	0
4	Wii Fit Plus	5,8	3	0
5	Wii Fit	5,44	3	0

(Abbildung 16: Die bestverkauften Spiele im Jahr 2009*Angabe in Millionen)[240]

238 Eigenerstellung, Quelle: Wikipedia: Geschichte der Videospiele, http://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte_der_Videospiele#cite_note-6 (31.8.2010)

239 Eigenerstellung, Quelle: areagames.de: NPD listet bestverkaufte Games seit 1995, http://www.areagames.de/artikel/detail/NPD-listet-bestverkaufte-Games-seit-1995/106550 (31.8.2010)

240 Eigenerstellung, Quelle: Onlinewelten.com (3.2.2010): Call of Duty: Modern Warfare 2, ist das meistverkaufte Spiel 2009,: http://www.onlinewelten.com/games/news/73270-call-duty-modern-warfare-2-meistverkaufte-spiel-2009/ (31.8.2010)

Die bestverkauften XBox 360 Spiele des Jahres 2009 (Europa)**:**

Platz	Titel	Verkäufe	PEGI	USK
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	2,500.000	18	18
2	FIFA 10	1,500.000	3	0
3	Halo 3: ODST	1,000.000	16	18
4	Forza Motorsport 3	960.000	3	0
5	Resident Evil 5	850.000	18	18
6	Assassins Creed 2	780,000	18	16
7	Need for Speed: Shift	600,000	3	6
8	Halo Wars	580,000	16	12
9	Call of Duty: World at War	547,000	18	18
10	Batman: Arkham Asylum	493,000	16	16

(Abbildung 17: Die bestverkauften XBox 360 Spiele des Jahres 2009 in Europa)[241]

4.5.1 Betrachtung der Verkaufsschlager

Betrachtet man die zehn meistverkauften Spiele weltweit, so sprechen diese eine eindeutige Sprache. Keines dieser Spiele kommt auch nur in den Verdacht übermäßig viele Gewaltelemente zu enthalten, geschweige denn Gewalt verherrlichend zu sein. Auch der Umstand, dass wie bereits angemerkt, die beiden führenden Produkte im so genannten Bundle mit deren dazugehörigen Konsolen verkauft wurden, ändert nichts an der Tatsache, dass auch die restlichen acht Spiele bei weitem als nicht jugendgefährdend einzustufen sind. Auch ist anzumerken, dass alle Spiele der „Top Ten“ der weltweit bestverkauften Spiele aus dem Hause des japanischen Urgesteins der Computerspielbranche, Nintendo kommen. Interessanterweise wurde in der Vergangenheit gerade Nintendo oft dahingehend kritisiert, zu viele „Kinderspiele“ zu produzieren. Dem Erfolg der Produkte war dies aber offensichtlich nicht abträglich. Durch die Einführung der Nintendo Wii Konsole, gelang es dem japanischen Mutterkonzern, sich eine große Anzahl neu erworbener Kunden in der eingangs erklärten Casual Gamer Sparte zu sichern. Diese sind im Regelfall nicht an ausufernden Gewaltdarstellungen interessiert. Allein auf die weltweit „erfolgreichsten Zehn“ beschränkt, müsste die Frage, ob sich gewalthältige Computerspiele besser verkaufen, also eindeutig mit nein zu beantworten sein.

Wirft man einen Blick auf die weitere Rangliste und sucht sich dabei diejenigen Spiele heraus, die entweder eine hohe Alterseinstufung bekamen und oder im Verruf stehen Gewalt verherrlichende Spiele zu sein, so findet man diese zumeist im Mittelfeld. Herauszuheben ist dabei die *Grand Theft Auto* Reihe, dessen Vertreter sich am Markt offensichtlich am

[241] Eigenerstellung, Quelle: XBox360-Spieletest: Bestenliste: Die Top 10 XBOX360 Spiele des Jahres 2009, http://www.xbox360-spieletest.de/bestenliste-die-top-10-xbox360-spiele-des-jahres-2009 (31.8.2010)

erfolgreichsten behaupteten. Im Vergleich zu den Top Spielen wirken die Verkaufszahlen dennoch eher bescheiden. Interessant ist die Tatsache, dass *Doom* und *Doom 2*, welche durch die USK und PEGI erst in jüngerer Zeit bewertet wurden (zum Release in den 90er Jahren existierten beide Behörden noch nicht in ihrer jetzigen Form) mit einer Altersfreigabe ab 16 Jahren gekennzeichnet wurden. Dies, obwohl die *Doom* Spiele damals für die größten Aufregungen sorgten. Hier haben sich wohl die Verhältnismäßigkeiten eindeutig verschoben.

Auch die Liste der zehn erfolgreichsten Spielreihen spricht dieselbe Sprache. Hier dominieren mit *Super Mario*, *Pokémon* und *Tetris*, Spiele welche von expliziten Gewaltdarstellungen weit entfernt sind. Lediglich die *Grand Theft Auto Serie* sticht hier als nicht jugendfrei hervor.

Schränkt man den Zeitraum etwas ein und betrachtet man zum Beispiel die zehn erfolgreichsten Spiele in den USA seit 1995, setzt sich der oben genannte Trend im Großen und Ganzen fort. Dominierend ist auch hier ein Casual Game für Nintendos Wii. Hier finden sich jedoch insgesamt vier der zehn Spiele, welche eine hohe Altersfreigabe erhielten. Mit Ausnahme eines *Grand Theft Auto* Titels sind dies drei *Call of Duty* Teile, welche zusammen mit *Madden NFL´07* den spezifischen amerikanischen Wünschen nachkommen.
Auch der Blick auf die erfolgreichsten Spiele des vergangenen Jahres (2009) bietet dasselbe Bild. Mit Ausnahme von *Call of Duty: Modern Warfare 2*, auf welches im Kapitel 2.2.5 bereits näher eingegangen wurde, dominieren ausnahmslos Spiele für Nintendos Wii die Liste. Mit Ausnahme von *New Super Mario Bros*. sind dies ebenfalls Casual Games.
Lässt man die Casual Games aus, und betrachtet beispielsweise die zehn meistverkauften Computerspiele des Jahres 2009 für die XBox 360 Konsole, auf der so gut wie keine Casual Games verfügbar sind, gestaltet sich das Bild schon ein wenig anders. Hier finden sich bereits fünf Spiele die von der USK oder PEGI als nicht jugendkonform erachtet wurden. Zwei weitere erhielten immerhin eine Altersfreigabe ab 16 Jahren.
Es muss allerdings angemerkt werden, dass alle oben genannten Spiele, welche eine Altersfreigabe ab 18 erhielten, nicht einfach auf deren Gewaltdarstellungen beschränkt werden sollten. Jedes dieser Spiele sind in Punkto Grafik, Spieldesign oder Story von höchster Qualität und erhielten durchgehend hohe Bewertungen durch die Fachpresse oder Spieler. Dies trifft auch besonders auf die erfolgreiche *Grand Theft Auto Serie* zu, da diese gerade in Sachen Spielumfang eine bis dahin nie gekannte Freiheit ermöglichte und als einer der Gründer so genannter Open World Spiele anzusehen ist.

So kann nicht davon ausgegangen werden, dass sich diese Spiele nur aufgrund ihrer violenten Inhalte so gut verkauften und verkaufen. Zwar spielen „erwachsene Inhalte“ sicherlich ebenso eine gewisse Rolle beim Erfolg eines Spieles, die oben genannten Titel aber nur auf deren Gewaltgrad zu reduzieren, ist aufgrund ihrer hohen technischen sowie spielerischen Qualität nicht zielführend.
Zudem muss ein Umstand beachtet werden, welcher auch Herbert Rosenstingl[242] im Zuge des bereits bekannten Interviews erläuterte. Demnach existieren viele durchschnittlich bis gute Shooterspiele oder andere gewalthältige Spiele. Diese breite Schicht an Spielen steht somit einer Käuferschicht gegenüber, welche bei etwa 4-5 Jahren anfängt und bei etwa 50 Jahren im oberen Bereich endet. Da nun diese Spiele von vornherein für Erwachsene konzipiert und auch promotet werden, liegt es auf der Hand, dass sich diese im Vergleich zu Spielen für 12jährige, die vielleicht gut gemacht sind, aber eben nicht extrem gut ausfallen, besser verkauft werden. Zumal die erwachsene Käuferschicht einfach mehr Geld zur Verfügung hat und sich demnach auch öfter und leichter Spiele zulegen kann als ein, vom Taschengeld der Eltern abhängiger Teenager.

Durch den enormen Erfolg der Casual Games der letzten Jahre, hat sich die Anzahl der Spielgemeinschaft drastisch erhöht. Nun stellt sich die Frage, ob sich der Trend dieser Spielsparte in Zukunft im gleichen Ausmaß fortsetzten und so die herkömmlichen Spiele, welche im Vergleich öfter Gewaltdarstellungen beinhalten, langfristig zurückdrängen wird. Denn ob sich das Phänomen der Casual Games langfristig halten wird können, oder ob die Spieler im Laufe der Zeit wieder ihr Interesse verlieren werden, zumal die so genannten Casual Gamer in der Regel „neue“ Spieler sind, wird sich erst zeigen müssen. Um den Erfolg halten zu können, muss sich nach der Meinung von Rosenstingl[243] allerdings die Qualität der Casual Games deutlich steigern. Aktuell werden Casual Gamer demnach größtenteils mit einer Flut an billigst produzierter Software zum Vollverkaufspreis abgespeist. Sollte sich dieser Trend nicht ändern, so Rosenstingl weiter, würden sich die Käufer nach zwei oder drei Käufen anderen Spielen, wie etwa gratis Internetspielen, zuwenden. Den ein billigst produziertes Spiel mit einer fünfzehn Jahre alten Gameengine zum Vollpreis, würde dann einem Top aktuellen, höchst aufwendig produziertem Titel gegenüberstehen. Da nun aber der Durchschnitts- Casual- Gamer nicht an herkömmlichen Titeln interessiert ist, wird er höchstwahrscheinlich in eine andere Sparte abwandern, die ihm die für ihn interessanten Spiele bietet, aber kein Geld kostet.

[242] Vgl. Rosenstingl im persönlichen Interview vom 18.5.2010
[243] Vgl. Rosenstingl im persönlichen Interview vom 18.5.2010

4.6 Die beliebtesten Spiele

Die Austrian Gamers Choice Awards wurden zum ersten Mal 2001 im Zuge einer Bühnenshow für Computerspiele vergeben. Die Gewinner werden mittels Online Voting mit rund 40.000 Teilnehmern aus einer durch eine Fachjury zusammengestellten Liste ausgewählt. 2009 wurden die Awards durch die Euro Gamlight ersetzt, bei der rund 18.000 Stimmen aus ganz Europa für nicht vorgegebene Titel abgegeben wurden.

Euro Gamelight 2009 (18.000 Online Votings aus ganz Europa – ohne vorgegebene Titel)

Auszeichnung	**Titel**	**PEGI**	**USK**
Bestes Actionspiel	GTA 4	18	18
Bestes Adventure	A Vampyre Story	7	12
Bester Shooter	Gears of War 2	18	indiziert
Bestes Rennspiel	Race Driver GRID	7	6
Bestes Strategiespiel	Command & Conquer: Alarmstufe Rot3	16	16
Bestes Sportspiel	ORF Ski Challenge ´09	-	-
Bestes Rollenspiel	Fallout 3	18	18
Beste Grafik	Assassins Creed	16	16

(Abbildung 18:Euro Gamelight 2009)[244]

Austrian Gamers Choice Awards 2008

Auszeichnung	**Titel**	**PEGI**	**USK**
Bestes Actionspiel	Assassins Creed	16	16
Bestes Adventure	Sam & Max Season One	12	12
Bester Shooter	Call of Duty 4	18	18
Bestes Rennspiel	Need for Speed: ProStreet	3	6
Bestes Startegiespiel	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	16	16
Bestes Sportspiel	ORF Ski Challenge ´08	-	-
Bestes Rollenspiel	Mass Effect	18	16
Beste Grafik	Crysis	18	18
Bestes Jump ´n´ Run	Super Mario Galaxy	3	0

(Abbildung 19:Austrian Gamers Choice Awards 2008)[245]

Austrian Gamers Choice Award 2007

Auszeichnung	**Titel**	**PEGI**	**USK**
Spiel des Jahres	Gothic 3	16	12
Bestes Actionspiel	The Legend of Zelda: Twilight Princess	12	12
Bestes Adventure	Geheimakte Tunguska	6	12
Bester Shooter	Gears of War	18	indiziert
Bestes Rennspiel	Need for Speed: Carbon	12	12
Bestes Startegiespiel	ANNO 1701	3	6
Bestes Sportspiel	WWE Smackdown! Vs. RAW 2007	16	16
Bestes Rollenspiel	Gothic 3	16	12
Beste Grafik	Gears of War	18	indiziert

(Abbildung 20: Austrian Gamers Choice Awards 2007)[246]

[244] Eigenerstellung, Quelle: Gamelight.eu: Euro Gamelight 09, Die Gewinner des Euro Gamelight 09 sind gekürt, http://www.gamelight.eu/award/winners (31.8.2010)
[245] Eigenerstellung, Quelle: OE3-ORF.at: Austrian Gamers Choice Awards 08, http://oe3.orf.at/gamecheck/stories/273195/ (31.8.2010)

Austrian Gamers Choice Award 2006

Auszeichnung	Titel	PEGI	USK
Spiel des Jahres	World of Warcraft	12	12
Bestes Actionspiel	GTA: San Andreas	18	16
Bestes Adventure	Fahrenheit	16	16
Bester Shooter	Battlefield 2	16	16
Bestes Rennspiel	Need for Speed: Most Wanted	12	12
Bestes Startegiespiel	Age of Empires 3	12	12
Bestes Sportspiel	FIFA 06	3	0
Bestes Rollenspiel	World of Warcraft	12	12
Beste Grafik	F.E.A.R.	18	18
Bestes Jump ´n´ Run	Conker: Live and Reloaded	16	16

(Abbildung 21:Austrian Gamers Choice Awards 2006)[247]

Die MTV Game Awards wurden bislang erst zwei Mal im Zuge einer Fernsehübertragung vergeben. Die Auswahl der Titel erfolgte über Online Voting aus einer Liste nominierter Titel, wobei rund 700.000 Stimmen abgegeben wurden.

MTV Game Awards 2009:

Auszeichnung	Titel	PEGI	USK
Spiel des Jahres	Fallout 3	18	18
Beste Spielfigur	Mirror´s Edge (Faith Connors)	16	16
Beste Nebenfigur	Resident Evil 5 (Sheva Alomar)	18	18
Bester Look	Dead Space	18	18
Bestes Multiplayer Spiel	Left 4 Dead	18	18

(Abbildung 22: MTV Game Awards 2009)[248]

MTV Game Awards 2008:

Auszeichnung	Titel	PEGI	USK
Spiel des Jahres	GTA 4	18	18
Beste Spielfigur	Assassins Creed (Altair)	16	16
Beste Nebenfigur	GTA 4 (Brucie)	18	18
Bester Look	GTA 4	18	18
Bestes Multiplayer Spiel	Call of Duty 4	18	18

(Abbildung 23: MTV Game Awards 2008)[249]

[246] Eigenerstellung, Quelle: WCM: Austrian Gamers Chica Awards 07 – Die Gewinner, http://www.wcm.at/contentteller.php/news_story/austrian_gamers_choice_award_07__die_gewinner.html (31.8.2010)

[247] Eigenerstellung, Quelle: Futurzone ORF.at: Österreichische Game Awards vergeben, „World of Warcraft„ ist Spiel des Jahres, online unter: http://futurezone.orf.at/stories/103902/ (31.8.2010)

[248] Eigenerstellung, Quelle: MTV Game Awards 2009: And the winner is …, http://www.mtvgameawards.de/voting.php (31.8.2010)

[249] Eigenerstellung, Quelle: Gamezone: MTV Game Awards 2008, And the winner is…,http://www.gamezone.de/news_detail.asp?nid=68571 (31.8.2010)

Die **Interactive Achievements Awards** werden seit 1996 durch die amerikanische Academy of interactive Arts & Science (AIAS) alljährlich vergeben. Die Auswahl der Titel erfolgt durch Academy Mitglieder, welche alle aus unterschiedlichen Bereichen der Computerspiel-Industrie stammen. Die Auszeichnungen, welche durch die AIAS vergeben werden, zählen zu den meist begehrtesten und meist geachteten in der Computerspielbranche und repräsentieren dadurch zu einem gewissen Grad die besten und beliebtesten Spiele.

Auszeichnung	**Titel**	**PEGI**	**USK**
Spiel des Jahres 2009	Uncharted 2: Among Thieves	16	16
Spiel des Jahres 2008	Little Big Planet	7	6
PC Spiel des Jahres 2008	Left 4 Dead	18	18
Konsolen Spiel des Jahres 2008	Little Big Planet	7	6
Spiel des Jahres 2007	Call of Duty 4: Modern Warfare	18	18
PC Spiel des Jahres 2007	The Orange Box	16	18
Konsolen Spiel des Jahres 2007	Call of Duty 4: Modern Warfare	18	18
Spiel des Jahres 2006	Gears of War	18	indiziert
PC Spiel des Jahres 2006	The Elder Scrolls 4: Oblivion	16	12
Konsolen Spiel des Jahres 2006	Gears of War	18	indiziert
Spiel des Jahres 2005	God of War	18	18
PC Spiel des Jahres 2005	Age of Empires 3	12	12
Konsolen Spiel des Jahres 2005	God of War	18	18
Spiel des Jahres 2004	Half Life 2	18	18
PC Spiel des Jahres 2004	Half Life 2	18	18
Konsolen Spiel des Jahres 2004	Halo 2	16	16
Spiel des Jahres 2003	Call of Duty	18	18
PC Spiel des Jahres 2003	Call of Duty	18	18
Konsolen Spiel des Jahres 2003	Prince of Persia: The Sands of Time	12	12
Spiel des Jahres 2002	Battlefield 1942	16	16
PC Spiel des Jahres 2002	Battlefield 1942	16	16
Konsolen Spiel des Jahres 2002	Tom Clancy´s Splinter Cell	18	16
Spiel des Jahres 2001	Halo: Combat Evolved	16	16
PC Spiel des Jahres 2001	Black & White	12	12
Konsolen Spiel des Jahres 2001	Halo: Combat Evolved	16	16
Spiel des Jahres 2000	Diablo 2	16	16
PC Spiel des Jahres 2000	Diablo 2	16	16
Konsolen Spiel des Jahres 2000	SSX	-	0
Spiel des Jahres 1999	The Sims	12	0
PC Spiel des Jahres 1999	The Sims	12	0
Konsolen Spiel des Jahres 1999	Soul Calibur	-	16
Spiel des Jahres 1998	Legend of Zelda: Ocarina of Time	12	6
PC Spiel des Jahres 1998	Half Life	16	16
Konsolen Spiel des Jahres 1998	Legend of Zelda: Ocarina of Time	12	6
PC Spiel des Jahres 1997	Starcraft	16	12
Konsolen Spiel des Jahres 1997	Goldeneye 007	-	18

(Abbildung 24: Interactive Achievements Awards 1997-2009)[250]

[250] Eigenerstellung, Quelle: Academy of interactive arts & science: Interactive Achievement Awards, 1st Annual Awards – 13th Annual Awards, http://www.interactive.org/ (31.8.2010)

4.6.1 Betrachtung der beliebtesten Spiele

Die oben angeführten Listen beinhalten nun Spiele, welche vor allem durch die Spieler selbst als die Beliebtesten und nicht durch den Verkauf ausgezeichnet wurden. Im Gegensatz zu den Spielen, die nach Verkaufszahlen ausgewählt wurden, fällt hier deutlich auf, dass mit der Ausnahme von Sport- und Rennspielen, sehr viele Spiele dem erwachsenen Bereich zugeordnet werden müssen. Party- und Familien Kategorien wurden bei den obigen Listen absichtlich ausgespart, da man hier wohl kaum nach violenten Inhalten suchen muss. Auf den ersten Blick sind Computerspiele demnach offenbar beliebt, wenn sie Gewalt beinhalten. Sieht man sich jedoch die Spiele im Einzelnen an, so wird sehr schnell deutlich, dass sich diese allesamt auf allerhöchstem Niveau befinden. Wie schon oben erwähnt wäre es falsch, diese Spiele nur auf ihren Gewaltgrad zu reduzieren, da fast alle oben genannten Titel auf höchstem, technischen als auch spielerischen Qualitätsniveau rangieren und daher weit mehr bieten, als nur brachiale Action oder Gewalt. „Wenn ein Spielprinzip funktioniert, dann ist dieses vom Gewaltthema losgelöst", wie Wagner[251] es formuliert. Ein Spiel muss daher in erster Linie durch Qualität und nicht durch Gewaltdarstellungen bestechen. Dabei muss aber auch der von Fritz und Fehr[252] eingebrachte Umstand beachtet werden, wonach Spieler nach immer intensiveren Stimuli suchen, da eine Erregung im Sinne von Unterhaltung im Laufe der Spielsozialisation immer schwerer zu erreichen ist. Im Zuge des technischen Fortschritts kann diesem „Wunsch" nun immer besser nachgekommen werden, da sich die Darstellungsformen zunehmend perfektionieren lassen. Ein gewisses Maß an Gewaltdarstellungen wird sich im Kreis der Hardcore Spiele auch in Zukunft nicht vermeiden lassen.

Scheinbar gehört die Ausübung von Gewalt zu einem guten Spiel dazu, was auch die Aussagen unterstützt, die im Kapitel 2.6.3 formuliert wurden, wonach sich Wettbewerb und Spannung nur selten anders verklausulieren lassen.

---

[251] Vgl. Wagner im persönlichen Interview vom 16.7.2010

[252] Vgl. Fritz und Fehr: Virtuelle Gewalt – Modell oder Spiegel, http://www.bpb.de/themen/YCK0P5,3,0,Virtuelle_Gewalt%3A_Modell_oder_Spiegel.html#art3 (28.8.2010)

4.7 Beantwortung der Fragen und Hypothesen Teil 3

F9: Sind gewalthältige Computerspiele auch die erfolgreichsten (nach Verkaufszahlen)?

→ H5: Je höher der Gewaltgrad eines Spieles ist, desto besser verkauft es sich.

Mit Blick auf die oben genannten Verkaufszahlen muss die Frage, ob sich ein Spiel nur aufgrund seiner violenten Inhalte besser verkauft, gegenwärtig eindeutig mit nein beantwortet werden. Ob dies nur ein Phänomen der gegenwärtigen Zeit ist, in der Casual Games den Computerspielmarkt regelrecht überschwemmen und die höchsten Verkaufszahlen erzielen, wird sich wohl erst in einigen Jahren in der Nachbetrachtung zeigen.

F10: Sind gewalthältige Computerspiele auch die beliebtesten?

→ H6: Je höher der Gewaltgrad eines Spieles ist, desto beliebter ist es.

Die Antwort lautet aus den oben genannten Gründen nicht, dass Computerspiele beliebt sind weil sie Gewalt enthalten sondern eher, dass beliebte Computerspiele oft Gewalt enthalten.

F11: Werden immer mehr Spiele mit gewalttätigen Inhalten produziert?

Wie aus den Daten der USK (Kapitel 3.4) und BPjM (Kapitel 3.5) hervorgeht, ist der Anteil an Computerspielen mit violenten Inhalten allgemein im Sinken begriffen. Zwar stieg die Anzahl der Titel welche ab 18 freigegeben wurden, der überwiegende Rest der Spiele (USK: 93,1%, PEGI: 95%) tendiert jedoch in Richtung gewaltfreierer Spiele. Dies liegt vor allem auch an den bereits viel besprochenen Casual Games, mit denen es in erster Linie Nintendo geschafft hat, eine neue Marktnische zu erobern.

Mit der anstehenden Veröffentlichung der Peripheriegeräte *Kinect* und *Playstation Move* von Microsoft und Sony im Herbst 2010, wird eine Bewegungssteuerung auch auf deren Konsolen ermöglicht. Damit ist zu rechnen, dass nun auch von Seiten dieser Hersteller vermehrt auf Casual Games gesetzt wird und sich dieser Trend in Zukunft fortsetzten wird. Aufgrund der Charakteristika des Hardcore Spielsektors werden aber weiterhin gewalthaltige Computerspiele produziert werden, wenn auch nicht im überwiegenden Maße.

5. Abschluss

5.1 Conclusio

Computerspiele haben sich als enorm schwieriges Forschungsfeld erwiesen. Während im Bereich der Fernsehwirkungsforschung bereits lange intensive Studien durchgeführt wurden, wurde die Beschäftigung mit Computerspielen oft belächelt und es erfolgte keine seriöse Auseinandersetzung mit diesem Medium. Erst als die Darstellung virtueller Welten immer komplexer wurde und realistische Formen annahm, richtete sich auch die öffentliche Aufmerksamkeit, abseits von Spielergemeinschaften, auf diese. Als dann Computerspiele im Zuge diverser Gewalttaten, allen voran von Amokläufen in Amerikanischen und dann in Deutschen Schulen Erwähnung fanden, entbrannten zum Teil heftige Diskussionen über die Schädlichkeit virtueller Gewaltdarstellungen. Es folgte eine Vielzahl einschlägiger Studien zu diesem Thema, welche jedoch allesamt nicht zu einem gemeinsamen Ergebnis kommen konnten. Dies liegt vor allem in der Eigenheit des Mediums Computerspiel begründet, dem man mit herkömmlichen, aus der Fernsehwirkungsforschung bekannten Methoden, nicht eindeutig beizukommen vermag. Angefangen bei der grundlegenden Definition von Aggression und Gewalt, der Vergleichbarkeit differierender Stimuli beim Spielen, über das „erzwungene" Spielen in der Laborsituation bis hin zu der Schwierigkeit Aggressionen zuverlässig empirisch messen zu können, machte es Forscherteams auf der ganzen Welt bislang unmöglich, konkrete Aussagen zu treffen. Zudem existieren noch kaum zuverlässige Langzeitstudien.

Die postulierten Ergebnisse sprechen von keinerlei Wirkung bis hin zu angst- und frustrations- aber auch aggressionsverstärkenden Effekten. Auf der anderen Seite wiederum wurden auch positive Aspekte, im Sinne einer lustvollen Erregungssteigerung, welche zu Rekreationseffekten führen können, ausgewiesen. In jedem Fall konnte aber keine monokausale Wirkung von Gewaltdarstellungen in Computerspielen auf das Aggressionspotential der Rezipienten festgestellt werden. Die viel gehegte Befürchtung, wonach die Empathiefähigkeit beim übermäßigen Genuss virtueller Gewaltdarstellungen leidet, kann ebenso entkräftet werden. Die Gewalt, welche gegenüber virtuellen Gegnern ausgeübt wird, wird nicht als reale Gewaltausübung verstanden und zwar unabhängig davon, ob diese vom Computer oder von anderen Menschen gesteuert werden. In der Regel wird der virtuelle Raum vom Spieler als Spielplatz verstanden, in dem er sich austoben kann, ohne mit realen Konsequenzen rechnen zu müssen. Eine Empathieherabsetzung realen Menschen

gegenüber kann nicht durch Computerspiele erfolgen, da Computerspiele keine Gewalt realen Menschen gegenüber fordern!
Die Gefahr besteht eher darin, dass durch übermäßigen Aufenthalt im virtuellen Raum die Herausbildung sozialer Kompetenzen, wie eben die Empathiefähigkeit anderen Menschen gegenüber, vernachlässigt wird, bzw. verkümmert. Es geht daher keine Gefahr von dem Medium Computerspiel an sich aus, sondern in einer übermäßigen Abgrenzung zum realen Leben, welche sich durch intensives Abtauchen in virtuelle Parallelwelten bewerkstelligen lässt. Dieser Eskapismus wiederum ist in der Regel die Folge vielerlei Probleme in der realen Lebenswelt.
Gravierende Probleme in der Lebenswelt können dann aber unter gewissen Umständen doch dazu führen, dass problematische Inhalte wie Gewaltprozesse in die Realität transferiert bzw. mitgenommen, oder als Problemlösungsstrategien angenommen werden. Dieser als „High risk Player" bezeichneten Gruppe gehören vor allem Menschen an, die in der Regel selbst bereits Erfahrung mit realer Gewalt machen mussten. Zumeist kommen diese aus einer gewalttätigen Umgebung wie Problemvierteln oder einer von häuslicher Gewalt geprägten Familie. Zu beobachten ist auch, dass Menschen mit einer aggressiven Grunddisposition eher zu gewalthältigen Spielen greifen. Ob diese dann aber zusätzliche Aggressionen schüren, oder helfen diese abzubauen ist umstritten.
Als „High risk Player" werden aber auch Kinder geringen Alters (unter 12 Jahren) angesehen, da diese meist noch nicht in der Lage sind, zwischen Realität und Fiktion zu unterscheiden. Kinder sind für mediale Botschaften empfänglicher, was durchaus die weitere Entwicklung beeinflussen kann! Daher haben Altersbeschränkungen, welche mittels ausgeklügelter Kriterien zustande kamen auch ihre Berechtigung und können in der Regel als Richtlinien für die Alterstauglichkeit von Computerspielen herangezogen werden.
In jedem Fall bedarf es einen Cocktail aus verschiedensten Faktoren, um einen Menschen gewalttätig oder aggressiv zu machen. Gewaltdarstellungen in Computerspielen können unter Umständen durchaus als so ein Faktor angesehen werden, sie alleine können aber niemals dafür verantwortlich gemacht werden!

Ob latente Wirkungen oder nicht, es kann nicht davon ausgegangen werden, dass die Gewaltdarstellungen in Computerspielen einen übermäßigen Einfluss auf die Spielenden haben. Darüber, mit Ausnahme von ein paar Individualisten, die zuweilen mit nicht gerade wissenschaftlichen Methoden arbeiten, ist sich das Gros der Forschung und sei sie noch so ambivalent, auch einig.

Angesichts der Tatsache, dass auch die Einspielergebnisse von Kinofilmen bereits scheinbar spielend geschlagen werden, spielen Computerspiele längst in der obersten Liga der Unterhaltungsbranche mit. Dies macht sie zu einem unbestreitbaren Kulturfaktor unserer Zeit. Das dieser Faktor unweigerlich zu verschiedensten Auswirkungen auf die heutige Gesellschaft führt, ist unbestreitbar. Der Kinofilm und die Filmproduktion an sich werden wohl nicht aussterben, auch wenn sich die Distributionswege in Zukunft womöglich drastisch ändern werden. Es liegt aber durchaus im Bereich des Möglichen, dass Computerspiele in Zukunft den traditionellen Filmen den ersten Rang als elektronisches Unterhaltungsmedium abringen könnten. Schon heute bieten manche Spiele mehr Inhalt, Dramaturgie sowie eine Hintergrundgeschichte, die den „besten" Hollywoodstreifen in den Schatten stellen können. Hierzu kommt natürlich die Tatsache, dass während der Dauer eines Computerspieles ungleich mehr Zeit zur Verfügung steht eine Handlung zu spinnen, als in der relativ begrenzten Zeit eines Filmes. So sind selbst die längsten Filme nach maximal drei Stunden zu Ende, wohingegen in Computerspielern ein Durchschnittshandlungsstrang von 10 bis 15 Stunden geboten wird. „Monumentale" Werke, wie etwa Rollenspiele, können auch bis zu 60 Stunden oder darüber hinaus an die Spielkonsole oder den Computer fesseln, bis alle handlungsrelevanten Aspekte des Spieles erreicht werden. Im Extremfall können derartige Spiele auch mit weiteren Teilen fortgesetzt werden, um so eine Handlung noch weiter zu treiben. Bestes Beispiel hierfür ist etwa die „*Mass Effect*" Reihe von Bioware, welche von vornherein als Trilogie konzipiert wurde. Darüber hinaus wird rund um diese Reihe intensives Marketing betrieben und Vorgeschichten und Zwischenhandlungen werden in Buchform veröffentlicht. So wird quasi aus dem Nichts ein völlig neues Universum erschaffen, dessen Marketingstrategie sich unterschiedlicher Distributionsformen bedient und welches sich bereits nach kurzer Zeit einer großen und regen Fangemeinschaft erfreut.

Auf der anderen Seite ist jedoch ebenso ein Trend Richtung kürzerer Spielzeit erkennbar. Diese Entwicklung zollt wiederum jenen Tribut, welche unter einer immer kürzer werdenden, vorhandenen Freizeit leiden. So werden neben jenen Spielen welche, wie oben erwähnt, ausgedehnte Spielerlebnisse bieten, auch Softwareprodukte, die in kürzerer Zeit und mit weniger Aufwand bewältigt werden können, angeboten. Zum einen liegt dies an den mittlerweile enorm gestiegenen Produktionskosten eines Spieles, zum anderen sollen aber auch diejenigen mit dem Erfolgserlebnis, ein Spiel beendet zu haben beglückt werden, die im Allgemeinen weniger Zeit für ein Spiel aufbringen können. Dies trifft vor allem auf die unzähligen „Casual Games" zu, welche leicht zugänglich und wenig zeitintensiv gestaltet

sind. Aber auch herkömmliche Spiele, vor allem jene, welche hohe Verkaufszahlen versprechen, tendieren zu kürzeren Spielzeiten. So wird auf der einen Seite einem gesellschaftlichen Phänomen nachgekommen, auf welches hier nicht näher eingegangen werden soll, während auf der anderen Seite wohl bei der Spielentwicklung gespart, da man in vielen Fällen von populären Videospielen davon ausgehen kann, dass sich ein solches, trotz relativ kurzer Spielzeit, gut verkaufen wird.
Aufgrund der immer breiter werdenden Palette an Videospielen, wird aber wohl Platz für beide Varianten sein. Jene, die einen schnellen Spielspaß suchen, werden in Zukunft wohl genauso bedient werden, wie diejenigen, welche gerne mehr Zeit in einzelne Spiele investieren. Ökonomisch gesehen haben beide Konzepte ihre Berechtigung. Kurze Spiele haben in der Regel weniger Herstellungskosten, verkaufen sich jedoch meist aufgrund zugkräftiger Namen und Marketingstrategien. Längere Spiele genießen wiederum den Vorteil, höheres Prestige innerhalb der Spielgemeinschaft zu besitzen und so mehr „echte" Fans in ihren Bann zu ziehen. Davon profitierten sowohl der Spielentwickler, als auch der Publisher, indem sie sich einen gewissen Namen machen. Außerdem garantieren solche Großprojekte zumeist auch den guten Verkauf von eventuellen Nachfolgern oder „Sidekicks".

Überhaupt ist die Beschäftigung mit Gewalt, wie bereits erläutert, scheinbar ein Phänomen, welches sich quer durch alle Zeitepochen, Kulturen und Medien zieht und schussendlich auch nicht vor Computerspielen halt macht. In diesem Kontext bieten sich virtuelle Welten durch ihre Vielfalt und Interaktivität aber besonders an. Das Voranschreiten der Technik bietet Entwicklern immer vielfältigere und realistischere Darstellungen, sei es von Gewalt, aber auch vieler anderer Aspekte. So ist es scheinbar die logische Folge, dass aus der Tendenz des Menschen, sich mit Gewalt auseinanderzusetzen, Computerspiele im besonderen Maße zu diesem Zweck herangezogen werden. Gerade im Bereich der so genannten „Hardcore Games" fallen viele Spiele mit zunehmend intensiveren Gewaltdarstellungen auf. Dies ist auch bedingt durch den Kreislauf, dass Spieler mit der Zeit gegenüber virtueller Gewalt Abstumpfungseffekte aufweisen und so nach immer intensiveren Stimuli suchen, was die Entwickler wiederum dazu zwingt, die technischen Möglichkeiten immer weiter voran zu treiben, um den Spielern diesen Wunsch erfüllen zu können und somit kommerziell weiter erfolgreich zu bleiben. Diesen Aspekt nur auf Gewalt zu reduzieren greift allerdings auch zu kurz, da wie oben angesprochen, die beliebtesten Spiele ebenso durch vielerlei andere Stärken auftrumpfen können. Beliebte Spiele sind also nicht nur aufgrund ihrer gewaltvollen Inhalte beliebt!

Auf der anderen Seite existiert eine Vielzahl an Spielen, unter anderem auch die bereits viel erwähnten „Casual Games“, welche ohne besondere Gewaltdarstellungen auskommen und sich trotzdem gut verkaufen. Das Sortiment an Computerspielen ist reichhaltig und vielfältig und kann nicht auf virtuelle Gewalt reduziert werden. Der Blick auf die Verkaufszahlen bestätigt dies, da insbesondere die erfolgreichsten Spielkonzepte und Serien der Videospielgeschichte, mit wenigen Ausnahmen, auf übertriebene Darstellungen von Gewalt verzichten!

In der Behandlung von Computerspielen durch die Öffentlichkeit zeichnet sich ein klar erkennbarer, klassischer Kulturpessimismus ab. Jedes neue Medium wird zunächst sehr kritisch beäugt und kommt im Extremfall in den Verruf, die Gesellschaft auf die eine oder andere Art zu gefährden. Angesichts der immer wieder neu aufflammenden Diskussionen um das Medium Computerspiel stellt sich die Frage, inwieweit es sinnvoll ist, neue Medien von vornherein zu verdammen oder für politische Kalküle zu benutzen.

Wie bereits dargelegt, werden Verkaufsverbote mitunter übergangen, indem Spiele einfach importiert werden. So bestellen sich etwa deutsche Spieler ihre Spiele aus der Schweiz oder Österreich, wenn die heimischen Softwareprodukte geschnitten wurden, um an der USK vorbeizukommen, oder durch die BPjM indiziert wurden. Dass indizierte Spiele auch unter dem Ladentisch verkauft werden, sei hier dahingestellt. Denn ob man ein Gesetz gutheißt oder nicht, Gesetz bleibt Gesetz und eine Zuwiderhandlung erfordert Sanktionen. Händler, die mit illegalen Methoden eine Änderung herbeiführen, oder sich einfach ein Geschäft nicht entgehen lassen wollen, müssen dies selbst verantworten. Mittels illegaler Aktionen kann in einer demokratischen Gesellschaft nichts verändert werden und mit diesen kann man auch nicht argumentieren!

Importe zu unterbinden ist im heutigen „freien“ Europa und im Zuge des freien Warenverkehrs jedenfalls nahezu unmöglich, denn wie bereits erwähnt, bedeutet eine Indizierung eines Softwareproduktes in Deutschland dessen Werbe und Verkaufsverbotes an Minderjährige, nicht jedoch dessen Besitz!

Erste Quelle für Importbestellungen stellt natürlich das Internet dar. Diverse Seiten Österreichischer oder Schweizer Anbieten haben sich bereits regelrecht auf Importe nach Deutschland spezialisiert. Wo Nachfrage besteht, entwickelt sich auch ein Markt, wo ein Wille da auch ein Weg. Auch wenn es Überlegungen gibt, solche Importe zu erschweren. Im Zuge der Bekämpfung kinderpornografischer Seiten im Internet, welche im Sommer 2009 durch neue Initiativen in Deutschland weiter vorangetrieben wurde, äußerte sich der CDU

Politiker Thomas Strobl auch zum Thema „Killerspielverbot“. So forderte er im Juni 2009 im Gespräch mit dem Kölner Stadtanzeiger auch eine „Sperrung von Internetseiten“, welche sich auf so genannte „Killerspiele“ beziehen oder diese zum Verkauf anbieten. Unmittelbarerer Auslöser dieses Bestrebens war der Amoklauf von Winnenden.[253]

Nun stellt sich aber die Frage wo diese Kontrolle ansetzten, beziehungsweise wo sie enden soll. Dass Kinderpornografie mit allen Mitteln bekämpft werden muss, steht außer Diskussion! Die willkürlich anmutende Sperrung weiterer Internetseiten führt jedoch zwangsläufig zu einer zunehmenden Zensur. Ist der Damm einmal gebrochen, setzen sich Verbote womöglich in weiteren Bereichen und in schneller werdender Folge fort.

In diesem Zusammenhang erscheint auch die Praxis, inhaltliche Änderungen bzw. Einschnitte vorzunehmen als fragwürdig. Im Zuge der Arbeit wurde bereits erläutert, dass es keine nachgewiesenen Effekte hat Blut anders einzufärben oder auf Aliens, statt auf Menschen zu schießen. Diese Praxis erinnert eher an das Konzept der „sauberen und schmutzigen Gewalt“ von Professor Jürgen Grimm, wonach mediale Gewalt um einiges abschreckender wirkt, wenn sie „schmutzig“ ist, die Konsequenzen also deutlich zu sehen sind und man nicht wie nach einer „sauberen“ Terence Hill und Bud Spencer Kneipenschlägerei aufsteht und nach Hause geht, als wäre nichts geschehen.

Und nur weil ein Händler einem Minderjährigen ein Spiel aufgrund einer Altersbeschränkung tatsächlich nicht erwerben lässt, heißt dies noch lange nicht, dass dieser sein begehrtes Spiel nicht über unwissende Verwandte bezieht, oder es schlicht bei Freunden spielt. Verbote können hier angesichts einer globalisierten Welt nicht mehr greifen und erscheinen daher sinnlos.

Altersempfehlungen haben jedoch ungeachtet dessen Sinn und eine Berechtigung und so hat sich europaweit mit dem Pan European Game Information (PEGI) System eine einheitliche Instanz etabliert, welches nicht auf Verbote, sondern auf Aufklärung setzt. Zusätzlich erweitert Österreich mit der Praxis der BuPP das Prinzip der Altersempfehlungen, um einen weiteren Aspekt, in dem problematische Inhalte nicht verboten, sondern positive Elemente in Computerspielen hervorgehoben und empfohlen werden. Deutschland geht somit als einziges europäisches Land seinen eigenen Weg und fordert die Beschneidung einzelner Spiele oder lehnt diese ganz ab. Eine Änderung dieser Einstellung zeichnet sich bislang auch nicht ab.

In diesem Sinne ist besonders auf die Verantwortung der Eltern hinzuweisen, welchen es letztendlich obliegt Sorge, um ihre Kinder zu tragen. Diese können entscheiden, ob ein Kind

---

[253]Vgl. GamePro, online Ausgabe Merkel: „Killerspiele“ Stoppschilder für Spiele, http://www.gamepro.de/news/vermischtes/killerspiele/1961632/killerspiele.html (28.8.2010)

auch ein eventuell nicht „alterskonformes“ Spiel spielen darf, wenn diese der Meinung sind, das Kind wäre reif genug dafür. Diese Bereitschaft und vor allem die Kompetenz dies zu entscheiden, fehlt jedoch leider vielen Eltern. Vor allem jenen, die bislang mit der Materie Computerspiel nichts zu tun hatten. Eltern wiederum, welche eigene Erfahrungen haben, gehen in der Regel entspannter und rationaler mit der Thematik um.

Seit rund dreißig Jahren beschäftigen sich nun nicht mehr nur junge Menschen mit dieser Art des Zeitvertreibes. War es bislang noch eher so, dass die Jungen bzw. die Kinder ihren Eltern erklären mussten wie so ein Spiel funktioniert, haben heutige Eltern oftmals den Vorteil, bereits über etliche Jahre eigene Videospielerfahrung zu verfügen. Wussten ältere Generationen oft nichts mit diesem Medium anzufangen und überließen es größtenteils ihren Kindern Computerspiele kennen zu lernen, haben künftige Generationen den Vorteil zu wissen womit sich ihre Kinder beschäftigen. Sie kennen bereits die Materie, ihre Mechanik, ihre Vor- aber eben auch ihre Nachteile. Aus dieser Erfahrung heraus lässt es sich ungleich verantwortungsvoller mit dem Medium Computerspiel umgehen. Denn dieses ist mittlerweile aus dem reichhaltigen Fundus an Gesellschafts- und Kulturgütern nicht mehr wegzudenken. Aus diesem Grund wäre es auch den heutigen, „älteren“ Elterngenerationen dringend anzuraten, sich intensiver mit den Hobbys ihrer Kinder auseinander zu setzten. Wenn ein Kind oder Jugendlicher gerne Computer spielt, müssen sich dessen Eltern darum kümmern was es, wann es und wie lange es sich mit einem Computerspiel beschäftigt, denn es wird ihnen nicht gelingen, das Spielen an sich zu verbieten.

Ein erwachsener Mensch würde im Normalfall auch keinem Zehnjährigen raten, sich einen blutigen Horrorfilm anzusehen, weil er es eben besser weiß, da er bereits seine eigenen Erfahrungen gemacht hat. Wie sollen also Eltern, die keine Ahnung von Computerspielen haben, sinnvolle Grenzen für ihre Schutzbefohlenen in Sachen virtueller Unterhaltung ziehen? Sich hier aus der Verantwortung zu nehmen und dem Staat bzw. dem Händler die alleinige Kontrolle zu überlassen, ist der falsche Weg. Ist es einmal so weit, dass zum Beispiel ein Zehnjähriger ein für sein Alter unangemessenes Spiel zu Gesicht bekommt, oder gar spielt, liegt es an den Erziehungspersonen, ihr Kind über mitunter verstörende Elmente aufzuklären und eventuell eine Wertediskussion zu führen, damit es lernen kann, die richtigen Schlüsse aus diesem Erlebnis zu ziehen. Aber wie sollen Eltern aufklären, wenn sie selbst nicht aufgeklärt sind? Daher müssen sich Eltern mit den Hobbys ihrer Kinder beschäftigen!

5.2 Selbstbetrachtung des Autors

Da ich über geschätzte 20 Jahre Computerspielerfahrung verfüge, möchte ich, neben der wissenschaftlichen und objektiven Beschäftigung mit Gewalt in Computerspielen, auch meine subjektiven Erfahrungen einbringen. Im Verlauf dieser Zeit habe ich, abgesehen von den frühen Ursprüngen in den 70er Jahren, die stete Entwicklungen von Computerspielen, als auch der Branche an sich sozusagen miterlebt. Angefangen Mitte der 80er Jahre mit den Klassikern *Super Mario Brothers* und *The Legend of Zelda* auf dem Nintendo Entertainment System bis hin zu den heutigen Multimedia Hightech Maschinen wie Xbox360 oder Playstation3 habe ich sozusagen keine Konsolengeneration ausgelassen. Auch im Bereich der PC Spiele habe ich meine Erfahrungen gesammelt. Aus diesem Blickwinkel betrachtet, traue ich mir zu, mein ganz persönliches Urteil über die Auswirkungen von Computerspielen, insbesondere von Gewaltdarstellungen in ebendiesen, abgeben zu können. So sind die folgenden Zeilen durch keinerlei Verweise oder Zitate gekennzeichnet, da die Schlussfolgerungen ausschließlich auf meinen eigenen Erfahrungen und Beobachtungen beruhen.

Im Verlauf dieser Jahrzehnte habe ich jedes Spielgenre kennen gelernt, wobei sich die Vorlieben für diese mit der Zeit geändert bzw. vertieft haben. Mittlerweile muss ich zugeben, dass meine persönliche Vorliebe eindeutig in Richtung der „Spiele für Erwachsene“ geht. Das bedeutet für mich eine gute, ernstzunehmende Story, ausgeprägte Charaktere, ordentliche und vor allem herausfordernde Action, zu der auch ein gewisser Grad an Gewalt dazu gehört. Auch die eine oder andere zwischenmenschliche Beziehung im Handlungsrahmen ist nicht erforderlich, aber auch nicht unerwünscht.

Meine Beziehung zu Gewaltdarstellungen in Computerspielen ist sehr ambivalent. Sehe ich mir die Spiele, die ich in den letzten Jahren erworben habe an, muss ich feststellen, dass diese zum überwiegenden Teil als Spiele mit hohem Gewaltfaktor einzustufen sind. Auch spiele ich seit vielen Jahren mit Vorliebe Ego-Shooter, also jene Spiele, die nun gemeinhin als „Killerspiele“ bezeichnet werden. Diese spiele ich zum Teil sehr ausgiebig sowohl alleine als auch Online mit menschlichen Gegenspielern. Ebenso faszinieren mich Spiele mit mittelalterlicher Thematik, in denen hauptsächlich mit Schwert und Schild gekämpft wird. Gerade hier finde ich, dass ein angemessener Gewaltgrad einfach dazu gehört, denn wo ein Schwert trifft wächst kein Gras mehr, alles andere wäre unrealistisch und würde die Atmosphäre zerstören. Im PC Bereich liebe ich Strategie und Aufbauspiele, in denen man zum Teil große Städte bauen und oder riesige Armeen befehligen kann, je mehr desto besser.

In Anbetracht dieser Tatsachen müsste man als Außenstehender schnell zur Ansicht gelangen, ich wäre ein wahrscheinlich höchst aggressiver und Gewalt verherrlichender Mensch. Jedoch ist genau das Gegenteil der Fall. Ich verabscheue Gewalt und bin ein zutiefst friedliebender Mensch, der eine sehr hohe Gewaltbereitschaftsschwelle besitzt. Es muss schon sehr viel passieren, dass ich mich zu physischer Gewalt hinreißen lasse. Obwohl das Thema Krieg in der Theorie und im virtuellen Raum eine große Faszination auf mich ausübt, hege ich im realen Leben eine tiefe Abneigung gegenüber militärischen Organisationen und kriegerischer Auseinandersetzungen jeder Form. Speziell das Soldatentum und mit diesem assoziierte Begriffe wie Pflicht oder Ehre, sind für mich der Quell sehr vielen Übels dieser Welt, mit dem ich persönlich einfach gar nichts anfangen kann.
Hat mich also jahrzehntelanges Computerspielen, in denen ich ungezählte, tausende und abertausende virtueller Leben ausgelöscht habe, kein bisschen beeinflusst? Sicher kenne ich nun beinahe jede Waffe sowie deren Anwendungsgebiet und Funktionsweise, angefangen von der Antike bis Heute. Wahrscheinlich wäre ich in der Theorie auch ein ausgekochter Feldherr, der unzählige Taktiken und Finten beherrscht. Aber in Wirklichkeit würde ich meine Armee sofort zusammenpacken lassen und heimschicken, als sie auch nur einen Tag kämpfen zu lassen.
Woher also dieser Widerspruch? Warum ist virtuelle Gewalt für mich anziehend, während ich im wirklichen Leben selbst die größten Spinnen in meinem Schlafzimmer lieber behutsam rette, als sie einfach zu erschlagen? Warum spiele so ich gerne das Spiel *Hitman*, in dem man einen Auftragskiller mimt, während ich schon die erste Leiche um 20:16 Uhr des CSI geschwängerten Hauptabendprogramms des Fernsehens als zutiefst unnötig empfinde?
Scheinbar kommt es in meinem persönlichen Fall doch zu so etwas wie einem Abreagieren und Abbauen von Aggressionen in der Virtualität, sodass in der realen Welt so gut wie keine Spur davon übrig bleibt. Da ich beinahe jeden Tag einen Ausflug in die Parallelwelten von Computerspielen unternehme, scheint dies gut zu funktionieren. Jedoch erscheint mir diese Antwort doch zu banal und ist im Sinne der Kartharsisthese, wie bereits erwähnt, überholt. Dagegen spricht auch, dass ich nicht erst im letzten Jahrzehnt, in dem sich meine Spielvorlieben in Richtung erwachsener Inhalte verschoben haben, ein friedlicher Mensch war. Schon in meiner Kindheit, die wesentlich weniger durch virtuelle Gewalt geprägt war, war mir Gewalt zuwider und dementsprechend ging ich Konfrontationen auch konsequent aus dem Weg. Auf der anderen Seite muss ich aber auch erwähnen, dass viele Spielaktivitäten meiner Kindheit durchaus von Kampf und Konflikt geprägt waren. Auch störte mich in meinen Jugendjahren Gewalt im Fernsehen interessanterweise weniger als heute. So verschob

sich meine hier postulierte Neigung Aggressionen spielerisch abzubauen, vielleicht auch nur von einem Medium zu einem Anderen.
In jedem Fall erscheint es so, als ob mediale Gewaltdarstellungen im Zuge meiner Persönlichkeitsentwicklung keinen negativen Einfluss auf meine Gewaltbereitschaft und auf meinen Aggressionslevel, so wie er heute besteht, hatten. Dies bestätigt zumindest meine persönliche Meinung, dass ein an sich (geistig)gesunder Mensch keinen ernsthaften Schaden durch mediale Gewaltdarstellungen nehmen kann. Es müssen schon mehrere negative Faktoren als ein paar gewalttätige Szenen in einem Film oder Computerspiel zusammenkommen, um einen Menschen zum Beispiel zu einem Amoklauf zu treiben.

Gerade was das Thema Amokläufe angeht, komme ich nicht umhin, meine eigene Meinung und Erfahrung an dieser Stelle einzubringen. Im Zuge der Diskussionen über Amoklauf auslösende „Killerspiele" wird, wie oben bereits erwähnt, oft behauptet, dass die intensive Beschäftigung mit diesen ein gewisses Trockentraining für den tatsächlichen Tatverlauf darstellt. Dazu muss ich als erfahrener „Killerspieler" sagen, dass ein Controller oder eine Maus schlicht und einfach keine echten Waffen sind. Im Spiel genügt ein Knopfdruck, um nachzuladen, ein weiterer um zu zielen, und ein weiterer um zu feuern. Tausende Male wiederholt und trotzdem wüsste ich nicht, ob ich fähig wäre ein echtes Gewehr fachgerecht und vor allem in einer angemessenen Geschwindigkeit nachzuladen. Von behindernden Unschärfeeffekten beim Zielen, oder einem gewaltigen, sehr realen Rückstoß beim Abfeuern einer Waffe ganz zu schweigen. Hier muss also echtes Training an realen Waffen stattfinden, ein Computerspiel reicht dazu niemals aus. Ganz zu schweigen von den körperlichen Anstrengungen. Denn nur weil jemand bequem vom Sofa aus stundenlange Onlinepartien austrägt, heißt dies noch lange nicht, dass er den physischen Anforderungen gerecht wird, die reale Gefechte mit sich bringen.
Unbestritten ist aber wiederum, dass die Reflexe durch Computerspiele deutlich geschärft werden. Auch die Konzentrationsfähigkeit erweitert sich, wobei aber auch der bereits erwähnte Umstand berücksichtigt werden muss, dass Spieler in realen Situationen oft schlechter in der Lage sind, sich ihrer kompletten Umwelt bewusst zu sein, da sie gewohnt sind, sich auf einen engeren Bildausschnitt zu konzentrieren.
In Bezug auf Taktik und wie man sich in einer derartigen Situation bewegt und verhält, habe ich den einzig „echten" Vorteil, den man als „Killerspieler" gegenüber anderen Zeitgenossen erhält, im Zuge eines Paintballspieles im Herbst 2009 festgestellt.

Kopfloses herumlaufen durch den jeweiligen Level oder den Parcours, führt nämlich sehr schnell zum virtuellen Ableben, oder im anderen Fall zu einem Farbfleck auf der Stirn. Dieses Vorgehen kann man sehr wohl in einem virtuellen Raum üben.
Dennoch reichen die „Fähigkeiten", die man auch durch exzessives Beschäftigen mit den so genannten Killerspielen erhält, bei weitem nicht aus, um damit im echten Leben relevanten Schaden an Personen oder der Gesellschaft anzurichten.

Zu bemerken ist, dass viele Argumente im Zuge dieser leidlichen „Killerspieldebatte" von Unwissenheit zeugen. Wer noch nie in seinem Leben ein Computerspiel gespielt hat, kann sich meiner Meinung nach nicht ernsthaft an der Diskussion beteiligen. Es macht nun mal einen Unterschied, ob man ein Spiel nur gesehen hat, oder es auch selbst gespielt hat, da man nur dann weiß, wie ein Spiel auf die Spielenden wirklich wirkt. Oft hege ich aber den Verdacht, dass manche Menschen das Thema schlichtweg für ihre (politischen) Ziele ausnutzen oder sich eine Meinung, welche zum Großteil auf Vorurteilen beruht, gebildet haben und nur mehr schwer vom Gegenteil überzeugt werden können. So kommen Argumente zustande, die auch auf andere Gegebenheiten oder Medien übertragbar wären, aber einfach Computerspielen zur Last gelegt werden. Wenn von gewisser Seite beispielsweise behauptet wird, dass Computerspiele für schlechte Schulleistungen verantwortlich wären, denke ich mir auf gut wienerisch „geh wirklich?", so wie viele andere Dinge auch. Wie wäre es zum Beispiel mit Fußballspielen?
Sehe ich mir diese ganze Debatte in Deutschland, an bin ich froh, dass es diese in Österreich nicht in dieser Form gibt, wenn zuweilen auch gewisse Tendenzen und Meinungen in diese Richtung vorhanden wären.

Meiner Meinung nach macht es einfach mehr Sinn Gewalt realistisch darzustellen da, ansonsten die Spielatmosphäre leidet. Gerade realistische anmutende Gewaltdarstellungen zeigen einem, dass man Computerspiele nicht mit dem echten Leben vergleichen kann. Wenn man sich mit dieser auseinandersetzt und das Gezeigte in die Realität zu transferieren sucht, muss man zu dem Schluss kommen, dass reale Gewalt etwas ist, das man tunlichst vermeiden sollte. Jederm der einmal einen Shooter wie *Call of Duty* auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad gespielt hat, muss zu der Erkenntnis kommen, dass ein reales Gefecht oder ein realer Krieg ungeheuer lebensfeindlich und gefährlich ist, aus dem man nicht, oder nur mit sehr viel Glück lebend wieder herauskommt. Jeder falsche Schritt und jede Unachtsamkeit führen zum sofortigem virtuellen Ableben, da man nach bereits drei Treffern

(!) in Folge das Zeitliche segnet, was sehr oft vorkommt. In der Realität reicht bereits ein Treffer. Auch in den zuweilen viel kritisierten Online Matches wie sie in *Call of Duty* oder eben *Counterstrike* zwischen menschlichen Spielern möglich sind, ist die Überlebenschance gleich null. Auch wenn man am Ende des Spieles als Sieger dastehen sollte, wurde man am Weg dahin mindestens einmal erschossen. Jeder der also glaubt durch so ein Spiel Lust an realen Gewalttaten oder Kriegen zu gewinnen, hat meiner Meinung nach sowieso noch ganz andere Probleme.

6. Literaturverzeichnis

6.1 Bücher

Burkart, Roland (2002): Kommunikationswissenschaft – Grundlagen und Problemfelder 4. Auflage / Böhlau – Wien Köln Weimar

Dolle-Weinkauff, Bernd (Hrsg.) Ewers, Hans Heino (Hrsg.), Jaekel Regina (Hrsg.) (2006) : Gewalt in aktuellen Kinder und Jugendmedien / Juventa - o.O.

Edith, Konecny und Maria Luise Leitner (1997): Psychologie / Wilhelm Braumüller Universitäts- Verlagsbuchhandlung – Wien

Fehr, Wolfgang und Fritz, Jürgen (1997): Handbuch Medien: Computerspiele / Bundeszentrale für politische Bildung - Bonn

Feibel, Thomas (2004): Killerspiele im Kinderzimmer - was wir über Computer und Gewalt wissen müssen / Walter - Düsseldorf

Fromm, Rainer (2003): Digital spielen - real morden? Shooter, Clans und Fragger ; Videospiele in der Jugendszene 2. Aufl. / Schüren – Marburg

Geyer, Sabine (2006): Computerspiele, Gewalt und Terror-Management - Grundlagen. Theorie. Praxis / VDM, Müller - Saarbrücken

Giddens, Anthony (1999): Soziologie / Nausner & Nausner - Graz/Wien

Grimm, Jürgen (1999): Fernsehgewalt / Westdeutscher Verlag - Opladen

Hartmann, Tilo (2006): Die Selektion unterhaltsamer Medienangebote am Beispiel von Computerspielen / Struktur und Ursachen Halem - Köln

Klimmt, Christoph (2006): Computerspielen als Handlung - Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote / Halem - Köln

Knoll, Joachim H. (1993): Gewalt und Spiele - Gewalt und Videospiel im Widerstreit der Meinungen / Livonia - Düsseldorf

Kunczik, Michael - Zipfel, Astrid (2006): Gewalt und Medien. Ein Studienbuch. 5., völlig überarbeitete Auflage. / Böhlau Köln - Weimar

Kocher, Mela (2007): Folge dem Pixelkaninchen! - Ästhetik und Narrativität digitaler Spiele / Chronos - Zürich

Krämer, Sybille (1988): Medien, Computer, Realität - Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien / Suhrkamp - Frankfurt

Ladas, Manuel (2002): Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen /Lang - Frankfurt am Main / Wien

Lukesch, Helmut (1994): Jugendmedienstudie /Verbreitung, Nutzung und ausgewählte Wirkungen von Massenmedien bei Kindern und Jugendlichen - eine Multi-Medien Untersuchung über Fernsehen, Video, Kino, Video- und Computerspiele sowie Printprodukte/ Roderer - Regensburg

Mitgutsch, Konstantin und Rosenstingl, Herbert (Hg.) (2008): Faszination Computerspielen – Theorie-Kultur-Erleben / Braumüller – Wien

Olson, Cheryl und Kutner Lawrence (2008): Grand Theft Childhood – The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do / Simon&Schuster – o.O.

Pacher, Jörg (2007): Game, play, story? – Computerspiele zwischen Simulationsraum und Transmedialität / Hülsbusch - o.O.

Salisch, M. von, Kristen, A. & Oppl, C. (2007): Computerspiele mit und ohne Gewalt: Auswahl und Wirkung bei Kindern. Stuttgart: Kohlhammer.

Spitzer, Manfred (2002): Lernen - Gehirnforschung und die Schule des Lebens / Spectrum o.O.

Theunert, Helga (2000): Gewalt in den Medien - Gewalt in der Realität - Gesellschaftliche Zusammenhänge und pädagogisches Handeln / Kopaed - o.O.

Vitouch, Peter (2000): Fernsehen und Angstbewältigung – Zur Typologie des Zuschauerverhaltens 2. Auflage / Westdeutscher Verlag – Wiesbaden

Vogel, Christine (Hrsg.) (2006): Bilder des Schreckens. – Die mediale Inszenierung von Massakern seit dem 16. Jahrhundert / Campus - Frankfurt

Witting, Tanja (2007): Wie Computerspiele uns beeinflussen - Transferprozesse beim Bildschirmspiel im Erleben der User / Kopaed-Verl. - München

6.2 Liste Diplomarbeiten/ Dissertationen

Adametz, Peter (1994): Gewalt und Aggression in Computerspielen, medientheoretische Ansätze und ihre möglich Anwendung auf den Computer / Univ.Dipl.Arb. – Wien

Gasparik, Nadja (2007): Emotionserfahrung von erwachsenen ComputerspielerInnen während des Computerspielens / Univ.Dipl.Arb. – Wien

Glashüttner, Robert (2007): Das Wesen und die Entwicklung des Computerspiele- und Videospielejournalismus unter besonderer Beachtung der Printmedien im deutschsprachigen Raum / Univ.Dipl.Arb. – Wien

Grath, Karola (2004): Killerspiele - eine Untersuchung zu Persönlichkeitsmerkmalen von Counter Strike Spielern / Univ. Dipl. Arbeit - Innsbruck

Leitner, Elke (1995): Computer und Videospiele, ein harmloser Zeitvertreib? / Univ. Dipl. Arbeit - Salzburg

Matzenberger, Michael (2007): Computerspiele und ihr Diskurs 2007 / Univ.Mag.Arb. Wien

Mosler, Henriette (2001): Der Weg nach Phantasien, Online Spiele als Brücke zur virtuellen Realität, / Univ.Dipl.Arb. – Wien

Oppl, Caroline(2006): Lara Crofts Töchter? Eine Längsschnittsstudie zu Computerspielen und aggressivem Verhalten von Mädchen / Diss. – Berlin

Pippan, Roswitha (1994): Videospiele und deren Aggressionswirkung auf Kinder der 5. Schulstufe / Dissertation - Wien

Schubert, Friederike (2004): Computerspiele und Gewalt. Eine medienpädagogische Auseinandersetzung anhand des Spieles Counterstrike / Univ. Dipl. Arbeit TU - Dresden

Steinlechner Michael (2007): Der Umgang der beiden Spielemagazine "PC Games" und "Gamestar" mit dem Thema Gewalt in Computerspielen anhand einer quantitativen Bildanalyse / Univ.Dipl.Arb. – Wien

Summerer, Bernhard (2006): Computerspiele als digitale interaktive Massenmedien / Univ.Dipl.Arb. – Wien

6.3 Methodenliteratur

Atteslander, Peter (2006): Methoden der empirischen Sozialforschung, 11. neu bearbeitete und erweiterte Auflage. / Erich Schmidt Verlag – Berlin

Franck, Norbert und Stary, Joachim (2003): Die Technik wissenschaftlichen Arbeitens 11. Auflage / Ferdinand Schöningh – Paderborn/ München/ Wien/ Zürich

Froschauer, Ulrike und Lueger, Manfred (2003): Das qualitative Interview. Facultas – Wien

Mayring, Philipp (2003): Qualitative Inhaltsanalyse – Grundlagen und Techniken. / Weinheim und Basel - Beltz

Stangl, Werner: Werner Stangl´s Arbeitsblätter, online unter: http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/LITERATUR/Quellennachweise.shtml (letzter Zugriff am 28.8.2010)

6.4 Online Literatur

Aarseth, Espen (2001): Computer Game Studies, Year One, online unter: http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html (letzter Zugriff am 28.8.2010)

Academy of interactive arts & sciences (2010): Interactive Achievement Awards, 1st Annual Awards – 13th Annual Awards, online unter: http://www.interactive.org/ (letzter Zugriff am 31.8.2010)

areagames.de (20.1.2010): NPD listet bestverkaufte Games seit 1995, online unter: http://www.areagames.de/artikel/detail/NPD-listet-bestverkaufte-Games-seit-1995/106550 (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Beirat der USK PDF (2006): Grundsätze der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle USK – im Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e.V. Berlin, online unter: http://www.usk.de/fileadmin/documents/grundsaetze-der-USK-2006.pdf (letzter Zugriff am 29.8.2010)

Beirat der USK PDF (2006): Prüfordnung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle USK– im Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e.V. Berlin, Abrufbar unter: http://www.usk.de/fileadmin/documents/usk-pruefordnung-2006.pdf (letzter Zugriff am 29.8.2010)

BITKOM Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V. (8.7.2010): Computerspiele überaus beliebt (Presseinformationen) – BITKOM, online unter: http://www.bitkom.org/de/presse/8477_64453.aspx (letzter Zugriff am 27.8.2010)

Bundesprüfstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen Homepage (o.J.): Das Prädikat, online unter: http://bupp.at/ueber-die-bupp/das-praedikat/ (letzter Zugriff am 29.8.2010)

Bundesprüfstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen Homepage (o.J.): Jugendschutz, online unter: http://bupp.at/gr/eltern/jugendschutz/ (letzter Zugriff am 29.8.2010)

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend PDF (Juli2004): Medien und Gewalt, Befunde der Forschung seit 1998, Kurzfassung, online unter: http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Abteilung5/Pdf-Anlagen/kurzfassung-medien-und-gewalt,property=pdf,bereich=bmfsfj,sprache=de,rwb=true.pdf (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Bundesministerium für Gesundheit Familie und Jugend PDF (o.J.): BUPP Folder online unter: http://bupp.at/uploads/media/BuPP_Folder.pdf (letzter Zugriff am 29.8.2010)

Bundesministerium für soziale Sicherheit und Generationen und Konsumentenschutz PDF (2006): Jugendschutz in Österreich, online unter: http://www.handbuch-jugendschutz.de/files/1234789761_Jugendschutzbroschuere_Juni2006_Oesterreich.pdf (letzter Zugriff am 28.8.2010)

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien Homepage (o.J): Beschlagnahmen und Einziehungen, online unter: http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Jugendmedienschutz/Rechtsfolgen/beschlagnahmen-einziehungen.html (letzter Zugriff am 29.8.2010)

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien Homepage (o.J): Die Bundesprüfstelle – Geschichte, online unter: http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Die-Bundespruefstelle/geschichte.html (letzter Zugriff am 29.8.2010)

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien Homepage (o.J): Jugendmedienschutz: Medienerziehung, online unter: http://www.bundespruefstelle.de/bmfsfj/generator/bpjm/jugendmedienschutz-medienerziehung.htmlJugendmedienschutz:%20Medienerziehung (letzter Zugriff am 29.8.2010)

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien Homepage (o.J): Statistik, online unter: http://www.bundespruefstelle.de/bmfsfj/generator/bpjm/Jugendmedienschutz/statistik (letzter Zugriff am 29.8.2010)

BUPP PDF (2008): Jugendschutzgesetzgebung in Österreich zum Thema „Medien" Abrufbar unter: http://bupp.at/uploads/media/Jugendschutzgesetze_Medien.pdf (letzter Zugriff am 29.8.2010)

Bundeszentrale für politische Bildung (4.11.2002): Gewalt in der Gesellschaft, Beilage zur Wochenzeitung Das Parlament, online unter: http://www.bpb.de/files/P8CUER.pdf (letzter Zugriff am 29.8.2010)

Cheryl K., Olson; Interview mit GameCouch (Feb. 2008): Interview: Dr. Cheryl K. Olson co-author of Grand Theft Childhood, online unter: http://www.gamecouch.com/2008/02/interview-dr-cheryl-olson-co-author-of-grand-theft-childhood/ (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Computer Bild Spiele (o.J.): 20 Rekorde der Spielgeschichte, online unter: http://www.computerbild.de/fotos/20-Rekorde-der-Spielegeschichte-2886410.html (letzter Zugriff am 28.8.2010)

consol.AT, online Ausgabe (o.J.): EA fordert PEGI in Deutschland, online unter: http://www.consol.at/News.10+M5832508f8f8.0.html (letzter Zugriff am 3.7.2010)

consol.AT, online Ausgabe (2010): Online Support für die alte Xbox wird eingestellt, online unter: http://www.consol.at/News.10+M5125ba6a707.0.html (letzter Zugriff am 6.7.2010)

consol.AT, online Ausgabe (17.6.2009): PEGI jetzt auch in England, online unter: http://www.consol.at/News.10+M511ac77167b.0.html (letzter Zugriff am 3.7.2010)

consol.AT, online Ausgabe (23.8.2010): Soldaten üben Kritik an Medal of Honor, online unter: http://www.consol.at/News.10+M52a040c43c2.0.html (letzter Zugriff am 28.8.2010)

Deutsches Jugenschutzgesetz PDF (JuSchG2002): online unter: http://bundesrecht.juris.de/juschg/ (letzter Zugriff am 28.8.2010)

der Standard, online Ausgabe (5.6.2009): Deutsche Innenminister für baldiges Verbot von „Killerspielen", online unter: http://derstandard.at/1244117059806/Deutsche-Innenminister-fuer-baldiges-Verbot-von-Killerspielen (letzter Zugriff am 27.8.2010)

der Standard, online Ausgabe (23.3.2009): Deutscher Bundespräsident für Verbot von Gewaltspielen, online unter: http://derstandard.at/1237228108607/Deutscher-Bundespraesident-fuer-Verbot-von-Gewaltspielen (letzter Zugriff am 27.8.2010)

der Standard, online Ausgabe; Kucera, Gregor (10.12.2009): America´s Army: Armee steckte 32 Millionen Dollar in Entwicklung, online unter: http://derstandard.at/1259281604788/Americas-Army-Armee-steckte-32-Millionen-Dollar-in-Entwicklung (letzter Zugriff am 28.8.2010)

der Standard, online Ausgabe (2.3.2010): Psychologe: Gewaltspiele machen nachweislich aggressiver, online unter: http://derstandard.at/1267132120620/Psychologe-Gewaltspiele-machen-nachweislich-aggressiver (letzter Zugriff am 30.8.2010)

der Standard, online Ausgabe (1.4.2009): „Tötungstrainingssoftware“ Killerspiele sind wie Drogen und Kinderpornos, online unter: http://derstandard.at/1237228923925/Toetungstrainingssoftware-Killerspiele-sind-wie-Drogen-und-Kinderpornos (letzter Zugriff am 27.8.2010)

der Standard, online Ausgabe; Zsolt, Wilhelm (17.6.2009): „Games don´t kill, Guns do“, online unter: http://derstandard.at/1244460728000/Games-dont-kill-Guns-do?sap=2&_slideNumber=1&_seite= (letzter Zugriff am 28.8.2010)

der Standard, online Ausgabe; Zsolt, Wilhelm (10.2.2010): Soldaten Training – Microsoft verweigert US-Militär Xbox360-Konsolen, online unter: http://derstandard.at/1263707142539/Soldaten-Training-Microsoft-verweigert-US-Militaer-Xbox-360-Konsolen (letzter Zugriff am 28.8.2010)

Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung, online Ausgabe (13.5.2007): Starkes Wachstum – Computerspiele erobern das Wohnzimmer, online unter: http://www.faz.net/s/RubE2C6E0BCC2F04DD787CDC274993E94C1/Doc~EB0EA103E1BD44C65A4DB322974B1AC06~ATpl~Ecommon~Scontent.html (letzter Zugriff am 28.8.2010)

Freistadt Thüringen Staatskanzlei (2004): Thüringer Justizministerium Medieninformation 22/2004, online unter: http://www.thueringen.de/de/homepage/presse/12251/uindex.html (letzter Zugriff am 27.8.2010)

Fritz, Jürgen und Fehr, Wolfgang; Bundeszentrale für politische Bildung (6.6.2005): Virtuelle Gewalt - Modell oder Spiegel?, online unter: http://www.bpb.de/themen/YCK0P5,0,0,Virtuelle_Gewalt%3A_Modell_oder_Spiegel.html#art0 (letzter Zugriff am 28.8.2010)

Futurzone ORF.at (20.4.2006): Österreichische Game Awards vergeben, „World of Warcraft„ ist Spiel des Jahres, online unter: http://futurezone.orf.at/stories/103902/ (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Gamelight.eu (2009): Euro Gamelight 09, Die Gewinner des Euro Gamelight 09 sind gekürt, online unter: http://www.gamelight.eu/award/winners (letzter Zugriff am 31.8.2010)

GamePro, online Ausgabe (5.2.2009): America´s Army-Rekorde, online unter: http://www.gamepro.de/news/spiele/xbox360/egoshooter/americas_army_rekorde/1959754/americas_army_rekorde.html (letzter Zugriff am 28.8.2010)

GamePro, online Ausgabe (10.12.2009): America´s Army – Aufgedeckt, online unter: http://www.gamepro.de/news/spiele/ps2/egoshooter/americas_army_aufgedeckt/1963887/americas_army_aufgedeckt.html (letzter Zugriff am 28.8.2010)

GamePro, online Ausgabe (23.8.2010): Medal of Honor – Kontroverse, Bundeswehr entsetzt, Großbritannien für Verbot, online unter: http://www.gamepro.de/news/spiele/ps3/ego-shooter/medal_of_honor_kontroverse/1966880/medal_of_honor_kontroverse.html (letzter Zugriff am 28.8.2010)

GamePro, online Ausgabe; Merkel, Christian (19.6.2010): „Killerspiele" –Stoppschilder für Spiele, CDU-Politiker schlägt Netzsperren vor, online unter: http://www.gamepro.de/news/vermischtes/killerspiele/1961632/killerspiele.html (letzter Zugriff am 28.8.2010)

GamePro, online Ausgabe; Schwerdtel, Markus und Trier, Michael (o.J.): Call of Duty: Modern Warfare 2 – Kommentar Modern Warfare 2 killt die Spielkultur, online unter: http://www.gamepro.de/specials/call_of_duty_modern_warfare_2_kommentar/1963518/call_of_duty_modern_warfare_2_kommentar.html (letzter Zugriff am 28.8.2010)

GameStar, online Ausgabe; Fränkel, Harald (24.7.2009): Schießen sie bitte in den Kopf!, Interview mit dem USK Cheftester, online unter: http://www.gamestar.de/interviews/1957632/schiessen_sie_bitte_in_den_kopf.html (letzter Zugriff am 29.8.2010)

Gamezone (2008): MTV Game Awards 2008, And the winner is…, online unter: http://www.gamezone.de/news_detail.asp?nid=68571 (letzter Zugriff am 31.8.2010)

GFK, Chart Track (2005-2010): Homepage, online unter: http://www.chart-track.co.uk/ (letzter Zugriff 31.8.2010)

Golem.de (9.6.2008): Spieleverbände übernehmen Trägerschaft der USK, Altersfreigabe-Organisation mit neuer Trägerstruktur, online unter: http://www.golem.de/0806/60266.html (letzter Zugriff am 29.8.2010)

Goliath, business knowledge on demand (1.5.2003): Popular video games: quantifying the presentation of violence and ist context, online unter: http://goliath.ecnext.com/coms2/gi_0199-2680455/Popular-video-games-quantifying-the.html%20sowie:http://stigma-videospiele.de/wordpress/?page_id=26 (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Hans Bredow Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg (28.6.2007): Mehr Transparenz für bessere Akzeptanz, online unter: http://www.hans-bredow-institut.de/de/pressemitteilung/mehr-transparenz-fuer-bessere-akzeptanz (letzter Zugriff am 29.8.2010)

Hans Bredow Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg PDF (28.6.2007): Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video und Computerspiele, Endbericht, online unter: http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/107 (letzter Zugriff am 29.8.2010)

HNA, online Ausgabe (4.2.2010): Modern Warfare 2 beliebtestes Spiel 2009, online unter: http://www.hna.de/computer-und-wissen/videogames/modern-warfare-warbeliebtestes-spiel-2009-617686.html (letzter Zugriff am 28.8.2010)

Hartmann, Tilo (7.8.2007): Machen Computerspiele gewalttätig? Zum kommunikationswissenschaftlichen und medienpsychologischen Forschungsstand, online unter:http://www.bpb.de/themen/CUVT39,0,0,Einstieg%3A_Machen_Computerspiele_gewaltt%E4tig.html (letzter Zugriff am 27.8.2010)

Interactive Software Federation of Europe Homepage (o.J.): Who are we, About ISFE, online unter: http://www.isfe.eu/index.php?PHPSESSID=eosni8fsh511402upnd596sju3&alias=about-isfe (letzter Zugriff am 29.8.2010)

Iowa State University (24.7.2006): ISU psychologists produce first study on violence desensitization from video games, online unter: http://www.public.iastate.edu/~nscentral/news/06/jul/desensitized.shtml (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Iowa State University (22.3.2007): ISU psychologists publish three new studies on violent video game effects on youths, online unter: http://www.public.iastate.edu/~nscentral/news/2007/mar/vvg.shtml (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Kunczik, Michael; Bundeszentrale für politische Bidlung (7.8.2007): Feindbild Computerspiel, online unter: http://www.bpb.de/themen/IVH7FL,0,0,Feindbild_Computerspiel.html (letzter Zugriff am 29.8.2010)

Los Angeles Times, online Ausgabe Perry, Toni (28.10.2009): Some troops have a sixth sense for bombs – those who hunted or grew up in tough urban areas excel at finding the roadside devices, a study shows, online unter: http://www.latimes.com/news/nationworld/world/la-fg-bombs-vision28-2009oct28,0,36980.story (letzter Zugriff am 28.8.2010)

MTV Game Awards 2009 (2009): And the winner is …, online unter: http://www.mtvgameawards.de/voting.php (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Monssen-Engberding Elke PDF (2008): Aufgaben und Arbeitsbereich der BPjM, online unter: http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/die-bundespruefstelle.html (letzter Zugriff am 29.8.2010)

Monssen-Engberding Elke PDF (o.J): Die Bundesprüfstelle stellt sich vor, online unter: http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/die-bundespruefstelle.html (letzter Zugriff am 29.8.2010)

Onlinewelten.com (3.2.2010): Call of Duty: Modern Warfare 2, ist das meistverkaufte Spiel 2009, online unter: http://www.onlinewelten.com/games/news/73270-call-duty-modern-warfare-2-meistverkaufte-spiel-2009/ (letzter Zugriff am 31.8.2010)

OE3-ORF.at (2008): Austrian Gamers Choice Awards 08, online unter: http://oe3.orf.at/gamecheck/stories/273195/ (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Pan European Game Information Homepage (o.J.): FAQ, häufig gestellte Fragen, online unter: http://www.pegi.info/at/index/id/605 (letzter Zugriff am 29.8.2010)

Pan European Game Information Homepage (o.J.): PEGI Pan European Game Information – Genres, online unter: http://www.pegi.info/de/index/id/51/ (letzter Zugriff am 27.8.2010)

Pan European Game Information Homepage (o.J.): Über PEGI, Der PEGI Verhaltenskodex, online unter: http://www.pegi.info/de/index/id/1189/ (letzter Zugriff am 29.8.2010)

Pan European Game Information Homepage (o.J.): Über PEGI, Die Ausschüsse und Komitees, online unter: http://www.pegi.info/de/index/id/62/ (letzter Zugriff am 29.8.2010)

Pan European Game Information Homepage (o.J.): Über PEGI, Inhaber & Administration, online unter: http://www.pegi.info/de/index/id/1187/ (letzter Zugriff am 29.8.2010)

Pan European Game Information Homepage (o.J.): Über PEGI, Kennzeichnung „PEGI OK“, online unter: http://www.pegi.info/de/index/id/1387/ (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Pan European Game Information Homepage (o.J.): Über PEGI, Statistiken von PEGI, online unter: http://www.pegi.info/de/index/id/58/ (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Pan European Game Information Homepage (o.J.): Über PEGI, Was bedeuten Altersempfehlungen?, online unter: http://www.pegi.info/de/index/id/54/ (letzter Zugriff am 29.8.2010)

Pan European Game Information Homepage (o.J.): Über PEGI, Was ist PEGI?, online unter: http://www.pegi.info/de/index/id/49/ (letzter Zugriff am 29.8.2010)

Pan European Game Information Homepage (o.J.): Über PEGI, Was sind Altersempfehlungen, online unter: http://www.pegi.info/de/index/id/44/ (letzter Zugriff am 29.8.2010)

Pan European Game Information Homepage (o.J.): Über PEGI, Wie funktioniert das Einstufungsverfahren?, online unter: http://www.pegi.info/de/index/id/1188/ (letzter Zugriff am 29.8.2010)

Pan European Game Information; Little, Simon PDF (2009): PEGI Annual Report 2009, online leider nicht mehr verfügbar

Pan European Game Information; Little, Simon PDF (2010): PEGI Broschüre, online unter: http://www.pegi.info/de/index/id/1071/nid/media/pdf/345.pdf (letzter Zugriff am 29.8.2010)

Pan European Game Information PDF (o.J.): PEGI Questionaire, online unter: http://www.pegi.info/de/index/id/1188/media/pdf/235.pdf (letzter Zugriff am 29.8.2010)
Pan European Game Information PDF (o.J.): PEGI Verhaltenskodex, online unter: http://www.pegi.info/de/index/id/1189/media/pdf/236.pdf (letzter Zugriff am 29.8.2010)

PCGames, online Ausgabe (12.6.2010): USK und PEGI auf dem Prüfstand – Zahlen, Fakten und Unterschiede, online unter: http://www.pcgames.de/Panorama-Thema-233992/Specials/USK-und-PEGI-auf-dem-Pruefstand-Zahlen-Fakten-und-Unterschiede-750637/3/, (letzter Zugriff am 29.8.2010)

PLOS Medicine Ioannidis, John (30.8.2005): Why Most Published Research Findings Are False, online unter: http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC1182327/ (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Praxis für Medizin u. Psychotherapie, Coaching, Mediatin und Prävention (19.12.2006): Gewalttätige Computerspiele machen Kinder nicht aggressiv, Studie belegt aktive Mediennutzung, online unter: http://www.dr-mueck.de/Wissenschaftsinfos/Computerspiele-Gewalt.htm (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Pressemitteilung PDF (13.05.2009): Die USK stellt neu gestaltete Alterskennzeichen vor, Abrufbar unter: www.usk.de (letzter Zugriff am 2.7.2010)

Reemtsma, Jan Phillip (o.J.): Sozialkongress „Der Mensch hat keine Tötungshemmung", online unter: http://www.hr-online.de/website/rubriken/nachrichten/index.jsp?rubrik=5710&key=standard_document_27148296 (letzter Zugriff am 29.6.2010)

Saferinernet.at (o.J): Computerspiele, online unter: http://www.saferinternet.at/themen/computerspiele/#c669 (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Salisch, Maria von; Bundeszentrale für politische Bildung (6.8.2007): Verbotene Spiele?, Henne oder Ei?, online unter: http://www.bpb.de/themen/7JOW8S,0,0,Henne_oder_Ei.html (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Salzburger Nachrichten, online Ausgabe (3.6.2009): Fünf von zwölf Händlern verkaufen Killerspiele an Kinder, http://www.salzburg.com/online/ticker/aktuell/AKKritik-Zu-wenig-Kontrollen-bei-Computerspielen.html?article=eGMmOI8VgY1hVNudbALLPEeOVanwJGx9uv1fSV8&img=&text=&mode= (letzter Zugriff am 28.8.2010)

Schneider, Christian (19.3.2010): „Killerspiel"-Debatte – Pfeiffer: Spiele schuld an Rocker-Gewalt, online unter: http://www.gamestar.de/index.cfm?pid=86&pk=2313575 (letzter Zugriff am 27.8.2010)

Short News (5.1.2009): Wii Sports: das meistverkaufte Spiel aller Zeiten, online unter: http://www.shortnews.de/id/744512/Wii-Sports-Das-meistverkaufte-Spiel-aller-Zeiten (letzter Zugriff am 28.8.2010)

Slotosch, Sven (30.11.2006): Das alte Lied, das alte Leid, online unter: http://www.heise.de/tp/r4/artikel/24/24101/1.html (letzter Zugriff am 27.8.2010)

SPECTRA Marktforschung PDF (2010): Von Würfeln, Karten und Konsolen: Gesellschaftsspiele sind weit verbreitet, Computerspiele eine Domäne der Jugend Abrufbar unter: http://www4.spectra.at/cms/aktuell.html (letzter Zugriff am 9.8.2010)

Spiegel online (12.8.2005): Gewalt in Games, Studie findet keine erhöhte Aggression bei Spielern, online unter: http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,369442,00.html (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Statista (2010): Amokläufe: Träger größter Schuld – Wer oder was trägt die größte Schuld an den Amokläufen wie in Winnenden oder Erfurt?, online unter: http://de.statista.com/statistik/daten/studie/4868/umfrage/amoklaeufe%3A-traeger-groesster-schuld/ (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Statista (2010): Meinungen über ein Verbot von „Killerspielen" – Sind sie für ein Verbot von „Killerspielen"?, online unter: http://de.statista.com/statistik/daten/studie/427/umfrage/meinung-ueber-ein-verbot-der-%22killerspiele%22/ (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Statista (2010): Mitverantwortung der „Killerspiele" für Gewalt in der Schule - Sind sie der Meinung, dass Killerspiele, wie sie auch der Amokläufer von Emsdetten nutzte, für die zunehmende Gewalt an Schulen mitverantwortlich sind? online unter: http://de.statista.com/statistik/daten/studie/426/umfrage/mitverantwortung-der-%22killerspiele%22-fuer-gewalt-in-der-schule/ (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Statista (2010): Umgang mit sogenannten Killerspielen – Wie sollte mit sogenannten Killerspielen umgegangen werden?, online unter: http://de.statista.com/statistik/daten/studie/5032/umfrage/umgang-mit-sogenannten-killerspielen/ (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Tagesspiegel, online Ausgabe (19.1.2008): Der Ego-Shooter, „Killerspiele" im Fernsehen, online unter: http://www.tagesspiegel.de/medien/der-ego-shooter/1144478.html (letzter Zugriff am 30.8.2010)

Tagesspiegel, online Ausgabe (2008): (…) zuletzt online unter: http://www.tagesspiegel.de/medien-news/Youtube;art15532,2459113 (Seite leider nicht mehr online verfügbar)

The Sydney Morning Herald (1.4.2007): Most kids are unaffected by violent games, online unter: http://www.smh.com.au/news/National/Most-kids-unaffected-by-violent-games/2007/04/01/1175366055463.html (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle Homepage (o.J.): Die fünf Kennzeichen und was sie bedeuten, online unter: http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/ (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle Homepage (o.J.): Die Genres der USK, online unter: http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/ (letzer Zugriff am 27.8.2010)

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle Homepage (o.J.): Jahresbilanz 2007, online unter: http://www.usk.de/pruefverfahren/statistik/jahresbilanz-2007/ (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle Homepage (o.J.): Jahresbilanz 2008, USK im fünften Jahrzehnt – Rekord bei Alterseinstufungen, online unter: http://www.usk.de/pruefverfahren/statistik/jahresbilanz-2008/ (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle Homepage (o.J.): Jahresbilanz 2009, Mehr Prüfverfahren – dafür weniger Ego-Shooter, online unter: http://www.usk.de/pruefverfahren/statistik/ (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle Homepage (o.J.): Über uns, online unter: http://www.usk.de/die-usk/ueber-uns/ (letzter Zugriff am 29.8.2010)

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle Homepage (o.J.): Wie Alterskennzeichen bei der USK entstehen, online unter: http://www.usk.de/pruefverfahren/pruefverfahren/ (letzter Zugriff am 29.8.2010)

VGCharts (o.J.): Data Analysis, Software Totals, online unter: http://vgchartz.com/worldtotals.php?page=1&results=50&name=&console=&minSales=0&publisher=&genre=&sort=Total (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Wagner Michael; Computer Game Studies (7.11.2009): Gewaltpornografie in Modern Warefare 2, online unter: http://www.gamestudies.at/2009/11/gewaltpornografie-in-modern-warfare-2.html#more (letzter Zugriff am 29.8.2010)

Wagner, Michael; Computer Game Studies (31.3.2009): Zum Mythos der Tötungshemmung, online unter: http://www.gamestudies.at/2009/03/zum-mythos-der-t%C3%B6tungshemmung.html (letzter Zugriff am 28.8.2010)

WCM (20.4.20007): Austrian Gamers Chica Awards 07 – Die Gewinner, online unter: http://www.wcm.at/contentteller.php/news_story/austrian_gamers_choice_award_07__die_gewinner.html (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Wiener Jugendschutzgesetz PDF (WrJSchG2002): online unter: http://www.jugendschutz.wien.at/dokus/gesetz.pdf (letzter Zugriff am 28.8.2010)

Wikipedia (30.7.2010): Casual Game, online unter: http://de.wikipedia.org/wiki/Casual_Game (letzter Zugriff am 27.8.2010)

Wikipedia (6.7.2010): Geschichte der Videospiele, online unter: http://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte_der_Videospiele#cite_note-6 (letzter Zugriff am 31.8.2010)

Wikipedia (26.8.2010): Killerspiel, online unter: http://de.wikipedia.org/wiki/Killerspiel (letzter Zugriff am 27.8.2010)

Wikipedia (30.7.2010): Publisher, online unter: http://de.wikipedia.org/wiki/Publisher (letzter Zugriff am 27.8.2010)

Wikipedia (6.6.2010): Roger Caillois, online unter: http://de.wikipedia.org/wiki/Caillois (letzter Zugriff am 31.8.2010)

XBox360-Spieletest (18.12.2009): Bestenliste: Die Top 10 XBOX360 Spiele des Jahres 2009, online unter: http://www.xbox360-spieletest.de/bestenliste-die-top-10-xbox360-spiele-des-jahres-2009 (letzter Zugriff am 31.8.2010)

6.5 Online Videos

Amateurvideo von Dittmayer Matthias (o.J.): Killerspiele in ARD,ZDF und WDR, online unter: http://www.youtube.com/watch?v=R9JRm3iQQak (letzter Zugriff am 27.8.2010)

Gamepro Video zu Call of Duty (2009): Modern Warfare 2 – Meinungen zur Terrormission. Die Redakteure der GameStar kommentieren die umstrittene Terrormission, online unter: http://www.gamepro.de/index.cfm?pid=386&pk=1936 (letzter Zugriff am 28.8.2010)

Interview mit Prof. Dr. Christian Pfeiffer (o.J.): Interview Christian Pfeiffer Killerspiele, online unter: http://www.youtube.com/watch?v=p4nuE0bahXg&feature=related (letzter Zugriff am 27.8.2010)

7. Anhang

7.1 Interviewleitfaden Herbert Rosenstingl

1 Theorie:

Glauben Sie, dass Gewalt in Computerspielen Einfluss auf das Verhalten der Spieler haben kann? Sehen sie einen Zusammenhang zwischen violenten Computerspielen und Gewalttaten wie Amokläufen?
Sind Kinder oder Jugendliche besonders gefährdet?
Wie ist die Situation bei Erwachsenen?

Glauben Sie, dass die Empathiefähigkeit sinkt?
Glauben Sie, dass Gewalt im Alltag dann eher akzeptiert wird?
Gewalttätige Umwelt wird als normal angesehen

Kann man bei Spielen eine „Als ob“ Handlung implizieren, bei der die Spielenden ihre eigenen Regeln definieren und zweckfrei auf Distanz zur Wirklichkeit gehen? (nach Roger Caillos)

Kann man sich durch Computerspiele abreagieren – Sinkt das Aggressionsniveau?
Ausleben von Gewalt in einem Raum, wo es keine Konsequenzen hat?

Warum geht es in Computerspielen so häufig um Gewalt?

Hat Gewalt in Computerspielen weniger Auswirkung, wenn sie überzeichnet dargestellt wird?
Oder / d.h.
Je realistischer die Gewaltdarstellungen, desto mehr Wirkung?

Greifen Menschen mit einer aggressiveren Grunddisposition eher zu gewalttätigen Computerspielen?
Könnte man diese bereits als „High risk player“ einstufen?

Warum gibt es bezüglich der Wirkung von Gewalt in Computerspielen bisher keine eindeutigen Ergebnisse?
Sind die Studien ungenau?
Werden nur die erwünschten publiziert? (Bedürfnis nach Kausalzusammenhängen befriedigen (nach Purgathofer))

Kann man aus Spielen auch wirklich lernen?

2. Öffentlichkeit:

Was halten Sie von dem Begriff „Killerspiel“?

Was halten Sie von den Vorgängen in Deutschland (Stichwort Killerspieldebatte)?

Wie ist die Situation in Österreich?

Was bewirkt eine intensive Diskussion über gewalttätige Computerspiele in der Öffentlichkeit?
Bewirkt eine ausufernde Diskussion um gewalttätige Computerspiele nicht genau das Gegenteil?
Sprich, macht die öffentliche Diskussion nicht eher neugierig auf ein Spiel? Im Sinne von: alles was verboten ist wird dadurch automatisch interessant – Indizierung bewirkt eine hohe Aufmerksamkeit.

Sind gewalthältige Spiele auch die erfolgreicheren? Nach Verkaufszahlen oder Bewertungen durch die Fachpresse)

3. Bewertungsinstanzen:

Wie funktioniert die BuPP?
Wie funktioniert die Beurteilung bei der BuPP?

Nach welchen Kriterien werden die Spiele getestet? Haben Sie sich bei der Erstellung eines Kriterienkataloges an der USK oder der PEGI orientiert? Was wären zum Beispiel ein paar dieser Kriterien?

Was halten Sie von der USK/ PEGI /BpjM? Welche dieser Stellen halten Sie persönlich für sinnvoller?

Was halten Sie von Zensur?
Oder gegebenenfalls
Also halten Sie nichts von Zensur?
Weiter: Glauben Sie, dass man gewisse Spiele komplett verbieten sollte?

Gibt es (landesspezifische) Unterschiede bei den Kontrollgremien?
Warum kommen unterschiedliche Wertungen heraus?

Kommt es zu Abstumpfungseffekten bei der Bewertung von Spielen?

Was wäre der Sinn hinter einem einheitlichen, grenzüberschreitenden Bewertungssystem?

Warum kommen Minderjährige immer wieder an gewalthältige Spiele?
Ist der Handel schuld?
Sind die Freunde bzw. das Umfeld schuld?
Sind die Eltern schuld? (zu wenig Ahnung – interessiert sie nicht)

Woran liegt es, dass spielende Eltern nicht so lange auf die Spielgewohnheiten ihrer Kinder achten wie Nichtspieler? (nach Hofer**)**
→ Wissen diese, dass keine Gefahr besteht oder unterschätzen sie diese, weil sie ja zugeben müssten, dass sie vielleicht selber gefährdet sind bzw. auf irgendeine Art beeinflussbar sind?

Noch einmal zurück zur BuPP:
Akzeptanz eines Positivprädikates?
Österreich geht einen eigenen Weg, keine schwarze Listen sondern Empfehlungen!

Warum gibt es keine BuPP Plaketten oder Prüfsiegel, wo ja 88% der Befragten bei einer Umfrage durch Hofer daran interessiert wären und 89% diese dann anderen vorziehen würden?

Gibt es neue Entwicklungen bezüglich eigener BuPP Regale in Geschäften?

Glauben Sie, dass die BuPP zu wenig auf sich aufmerksam macht? (Kennt immerhin kaum jemand, der nicht auch was mit der Materie zu tun hat)
Was wäre für Sie die ideale Entwicklung in Bezug auf Beurteilungs- und Bewertungsinstanzen?
Wie sehen Sie die Zukunft der Beurteilungs- und Bewertungsinstanzen?

4. Zukunft:

Wie sehen Sie die Entwicklung von Gewaltdarstellungen in Computerspielen in den vergangenen Jahren (eventuell ein Jahrzehnt)?
oder
Glauben Sie, dass sich die Gewaltdarstellungen in Computerspielen in den letzten Jahren verschlimmert (intensiviert) haben/ sind sie mehr geworden?

Wie sehen Sie die Zukunft der Computerspiele?

5. Wenn Sie erlauben, hätte ich noch ein paar persönliche Fragen:

Spielen Sie selbst?
Wenn ja was? Lieblingsspiel oder Genre?
Enthalten diese Spiele Gewalt? Oder Spielen Sie manchmal auch Spiele in denen Gewalt vorkommt?
Wie gehen Sie persönlich damit um? Bemerken Sie Effekte an sich selbst?

Wenn Sie ein neues Spiel erwerben und die Wahl zwischen einem Geschnittenem und einem Ungeschnittenem haben, für welches entscheiden Sie sich?

Spielen ihre Kinder Computerspiele? (2)
Was sagen Sie denen, wenn sie ein Spiel spielen wollen für das sie zu jung sind?

Welche Ausbildung hatten Sie?
Wie sind sie zu diesem Job gekommen?

Vielen Dank für das Interview!

7.2 Transkription des Interviews mit Herbert Rosenstingl

Das Interview wurde am 18.5.2010 um 10:00 Uhr im Büro von Herrn Rosenstingl am Franz Josefs Kai 51 durchgeführt. Dauer: rund 54 Minuten.

Kann die Darstellung von Gewalt in Computerspielen Einfluss auf den Spieler haben?

Also so vorsichtig formuliert wie Sie es getan haben, muss ich dazu sagen ja. Den Einfluss gibt es, sonst wäre sie nicht so häufig vorhanden. Dazu ist natürlich gleich im Detail auszuführen, dass dieser Einfluss nicht unbedingt ein negativer sein muss, und wenn es einen negativen Einfluss gibt, dann ist der weniger von der Gewaltdarstellung abhängig, als von den Spielenden und der entsprechenden Anfälligkeit auf eine entsprechende negative Beeinflussung in Zusammenhang mit der Gewaltproblematik.

Also die so genannten „High Risk Player"
Ja.

Glauben Sie, dass es generell so, ist dass diese High Risk Player, also Menschen mit einer aggressiveren Grunddisposition eher zu gewalttätigen Spielen greifen?
Es gibt Studien, die genau in diese Richtung zeigen. Maria Salesch, das ist drei Jahre her, hat in Berlin eine kleine Längsschnittstudie gemacht, mit nur einem Jahr Abstand, wo eben genau diese Medienselektionspfade deutlich wirksamer aufgeschienen sind, als die Medienwirkungspfade. Sprich, Messzeitpunkt eins hohe Aggressionspotentiale in der Messbatterie waren eher eine Vorhersage für eine intensivere Gewaltspielnutzung bei Messzeitpunkt zwei, als die umgekehrte Richtung.

Kommen wir gleich zu den Studien, es gibt so viele Studien, die aber alle widersprüchlich sind. Was glauben Sie, ist der Hauptgrund, warum alle diese Studien nicht zu einem eindeutigen Ergebnis kommen können?
Professor Kunczik im Handbuch „Medien und Gewalt" formuliert es: Ein abschließendes Urteil kann aufgrund der methodischen Mängel der Studien nicht getroffen werden. Es ist schlicht und einfach extrem schwierig, einen derart komplexen Sachverhalt, allein schon unter Laborbedingungen wirklich valide und reliabel zu erheben und dann daraus irgendwelche Rückschlüsse und Interpretationen auf allgemeine Verhaltensmuster zu ziehen, ist de facto unmöglich. Außer eben sehr sehr eingeschränkten Aussagen.

Da habe ich zum Beispiel eine Aussage von Purgathofer aus dem Buch, welches Sie gemeinsam mit Hr. Mitgutsch publiziert haben, dass viele Studien nur dann publiziert werden, wenn sie auch das gewünschte Ergebnis gebracht haben. Können Sie das so unterstreichen?
Das spielt sicherlich auch eine Rolle, wobei natürlich bekannt ist, dass gerade im Bereich der Sozial- und Geisteswissenschaften die Fragestellung einen massiven Einfluss auf das Ergebnis hat. Das heißt, ich kann mit entsprechenden Hypothesenformulierungen und entsprechenden Instrumenten durchaus, … ja bestimmte Ergebnisse bewirken, die in einer allgemeinen Form gar nicht vorhanden wären.

Eine dieser „großen Ergebnisse", was auch nicht so angezweifelt wird ist, dass die Empathiefähigkeit durch exzessives Spielen von gewalthältigen Spielen sinkt, würden Sie das auch sagen?
Also ich kenne noch keine überzeugende Studie, die das unterstreichen würde. Das klingt sehr nach einer, … dem Versuch den Mythos des Einsatzes von Killerspielen durch die US Army in wissenschaftliche Bahnen zu bringen. Das ist aber schlicht und einfach nicht so. Die US

Army kann Computerspiele nicht einsetzten, um die Tötungshemmung herabzusetzen, weil es nicht geht. Weil es eben ein Spiel ist und ich kann im Spiel immer nur das trainieren was das Spiel von mir fordert. Wenn das Spiel keine Aggression gegen Menschen fordert, sondern bloß darstellt, dann werde ich bei der tatsächlichen Ausübung von Gewalt gegen Menschen keine Empathieherabsetzung haben.

Geschichte von der Army (...)
Warum glauben Sie, geht es in Computerspielen so oft um Gewalt?
Es gibt viele Gründe dafür. Es fängt damit an, dass Gewalt ja letztlich auf das Töten von Spielfiguren hinausläuft, bzw. das aus dem Spiel nehmen was im Gameplay ein Grunderfordernis ist und in jedem Schach, in jedem „Mensch ärgere dich nicht", in jedem „Fuchs und Henne" Spiel, überall einfach vorkommt. Es ist das Zeichen, ich habe gewonnen, wenn der andere, die Spielfigur, der Spielpartner aus dem Spiel genommen wird. Diese spielmechanische Umsetzung irgendwie anders zu verklausulieren ist schwierig. Einen Kübel füllen, wenn der Kübel voll ist, habe ich gewonnen. Das geht in Ansätzen bei irgendwelchen Feuerwehrsimulationen oder quasi wo mit einem Shooter ähnlichen Gameplay agiert wird. Man kennt das von Feuerwehrfesten in der Realität auch, wo es halt das Schlauchspritzen gibt bis der Kübel voll ist. Aber so richtig gut funktioniert es nicht, und andere Prinzipen ja ... es gibt viele kreative Menschen auf dieser Welt, die auf der Suche sind nach innovativen Ideen für das Gameplay, aber es ist halt irgendwo limitiert, was spieltheoretisch auch damit begründet ist, das, auf Joan Häusinger zurückgeführt, immer wieder aufgegriffen und bestätigt, Spiel sehr stark einen Wettkampfcharakter auch immer beinhaltet. Es gibt auch die zweite Polarität, die der Darstellung, nach Häusinger, bzw. auf vier Ebenen aufgeteilt nach Caillois. Aber im Grunde genommen ist mit Wettkampf ein ganz wichtiges Element drinnen. Und Wettkampf heißt Gewinnen oder Verlieren. Und das heißt messbare Ergebnisse, da sind wir bei Sportsimulationen, oder eben Spielfigur aus dem Spiel nehmen. Das darzustellen bietet sich einfach an das mit Darstellen von Gewalt zu machen, weil dadurch die zweite Ebene des Spiels hineinkommt, die narrative Komponente, dass das Gameplay ja immer in einem Zusammenwirken steht, mit den narrativen Elementen, erzählerischen Elementen mit einer Spielwelt die von den Spielenden einfach drumherum konstruiert wird, die einerseits das Gameplay erklärt. Warum muss ich das jetzt so machen? Weil da eben die und die Geschichte dahinter steht und zum anderen umgekehrt auch motiviert, es möglichst gut zu machen. Und da wiederum ist Gewalt ein Phänomen, das wir im narrativen Bereich, seitdem es Menschen gibt beobachten. Ob dass Höhlenmalereien sind, wo Kriegs und Jagdszenen dargestellt werden, ob das die klassische griechische Literatur ist, Krieg um Troja ist ja auch nicht gerade ein Picknickausflug. Oder unser heutiges Fernsehprogramm, das heißt die Faszination für Gewalt, die Auseinandersetzung mit Gewalt, das Kämpfen ums Überleben ist etwas das in uns Menschen angelegt ist, was auf verschiedensten Ebenen, künstlerisch kulturell, jetzt nicht gemeint im Sinne von hochstehend und wertvoll, sondern einfach im Sinne von einer Bearbeitung ausgetragen wird. Und das zieht sich durch bis hin eben zu den Computerspielen.

Glauben Sie, dass die Gewalt dann eher akzeptiert wird, wenn man viele gewalttätige Computerspiele spielt, oder auch gewalttätiges Fernsehprogramm konsumiert?
In einem gesamten medialen Cocktail wird dieses Phänomen als „Banalisierung des Militärischen" beschrieben. H?? haben sich damit vor einem Jahr intensiv damit auseinander gesetzt. Das sind einfach Phänomene, die kriegerische Gewalt, oder andere Formen von Gewalt in den Alltag hineinbringen, als selbstverständlichen Bestandteil des Alltags darstellen, losgelöst von allen schrecklichen Konsequenzen, es ist einfach präsent. Zeigt sich ganz pointiert gesagt unter anderem dann, wenn ich vor zwei Jahren am 26. Oktober, Leistungsschau, nicht nur des Österreichischen Bundesheeres, sondern auch der Österreichischen Bundesregierung am Heldenplatz im Zelt von unserem Ministerium

gestanden bin, mit den Leuten Diskussionen über Gewaltspiele geführt habe und fünfzig Meter weiter vorne haben reihenweise die Papas ihre kleinen Buben und auch Mädchen auf den Panzer draufgesetzt um ein Foto zu machen. Ahm ja. Das heißt, dieses Phänomen gibt es natürlich, und da sind Computerspiele ein Teil davon, eben neben dem Fernsehprogramm, neben den Nachrichten, neben vielen anderen Faktoren, die da eine Rolle spielen. Keiner dieser Faktoren, kein einziger dieser Faktoren macht aber aus einem Menschen einen aggressiven Menschen, setzt eine Tötungshemmung herab oder ähnliches, sondern schafft einfach nur eine Grundsicht der Welt in der eben Gewalt Bestandteil ist.

Glauben Sie wenn in einem Spiel Gewalthandlungen eher überzeichnet dargestellt werden, dass die dann weniger wirken, bzw. weniger Aggressions- fördernd wären, als wirklich realistisch dargestellte Gewalt?
Ich glaube nicht, dass hier tatsächliche Befunde irgendwo vorliegen werden, jemals die eine Unterscheidung nachweisen, weil einfach die Problemstellung eine andere ist. Es geht darum, unter welchen Bedingungen wirkt mediale Darstellung von Gewalt wie auf welchen Menschen. Das ist die eigentliche Fragestellung im Hintergrund. Ja, was die Alterseinstufung oder die Unbedenklichkeit von Gewalt in Computerspielen betrifft, gibt es natürlich entsprechende Systeme, die versuchen hier Grenzen zu ziehen. Da gibt es unter anderem eben auch den Faktor, wie realistisch die Gewaltdarstellung ist. Das heißt, wenn das ganze comichaft ist und Comicfiguren sich gegenseitig niedermetzeln, hat dieses Spiel noch eine Chance auf eine 12er Einstufung. Wenn das wirklich dargestellte Menschen sind, dann wird das zumindest ein 16er wenn nicht ein 18er von der Einstufung her. Der Grund liegt jetzt nicht darin, entwicklungspsychologisch gesprochen, dass in einer allgemeinen Art erwartet werden kann, dass das unterschiedlich wirkt, sondern dass individuell die Entwicklung ab 12 Jahren sehr unterschiedlich verläuft. Die Fähigkeit der moralischen Auseinandersetzung mit bestimmten Dingen, die Krieg betreffen, die Gewalt und Tod betreffen, sollte ab 12 Jahren grundsätzlich möglich sein, braucht aber noch Reifung. Und genau diesen Puffer, dass man hier Reifung zulassen möchte, verhindern möchte dass Jugendliche, die erst in der Auseinandersetzung damit sind, hier eine moralische Wertung für ähnliche Dinge, wie sie in der Realität vorkommen, treffen zu können, ist der Grund, warum solche Spiele dann höher eingestuft werden. Oder um es noch einmal kurz auf den Punkt zu bringen. Die Frage, die zu stellen ist, ist jene, ob die spielende Person das was hier dargestellt wird, im Spiel, in Wirklichkeit moralisch einordnen und beurteilen kann. Wenn diese Fähigkeit wirklich gegeben ist, dann ist das Spiel kein Problem mehr, wenn diese Fähigkeit aber noch nicht gegeben ist, dann kann auch das Spiel zu Problem werden. Deswegen ist auch nicht angemessenes Alter beim Spielen einer der Risikofaktoren, die das „High Risk Player“ Konzept beinhaltet.

Noch einmal zurück zu diesem Begriff, was halten Sie von dem Begriff „Killerspiel“?
Das ist ein sehr schöner medienwirksamer Begriff, der natürlich an der Realität von Spielen komplett vorbei geht. Man merkt spätestens dann, wenn es darum geht, ein Killerspiel-Verbot tatsächlich in Gesetzesform zu bringen, wie schnell dann klar wird, dass man mit dem Begriff eigentlich nichts anfangen kann. Das das dann losgeht mit Definitionen, die immer komplexer immer komplizierter werden, immer mehr Wenns und Abers einbauen und man zum Schluss, ja eigentlich weit weit weg ist, von jedem plakativen Begriff und bei einer Definition landet die dann wieder so komplex ist, dass sie erst recht nicht umsetzbar ist.

Gerade die Killerspieldebatte betrifft ja hauptsächlich Deutschland. Glauben Sie, dass da wirklich aktiv einfach nur Politik damit gemacht wird?
Also es steht im Hintergrund wahrscheinlich bei den meisten eine gute und notwendige und berechtigte Sorge. Dazu kommt aber gerade in Deutschland eine Tradition, die im Bereich der

Medien sehr sehr protektiv parternalistisch agiert. Das geht zurück auf die 1920er Jahre, 27, 28 glaube ich war das, Weimarer Republik mit der Schmutz und Schundgesetzgebung. Wo wirklich in Gesetzesform letztlich die Indizierung von Medienprodukten festgelegt wurde. Und in dieser Diskussion und gesellschaftlichen Tradition, … ja im aktuellen Kontext dieser Tradition und des darauf beruhenden gesellschaftlichen Diskurses, kommt es halt leider immer wieder dazu, dass sehr kurze und damit verkürzende Aussagen getroffen werden.

Warum glauben Sie, dass eine Killerspieldebatte in Österreich nicht so geführt wird, wie in Deutschland?
Also es gibt natürlich ein Argument das immer wieder eingebracht wird, das lautet: weil es in Österreich noch keinen Amoklauf gegeben hat, der in irgendeiner Weise damit in Verbindung gebracht werden konnte. Nachdem aber die Medienlandschaft im deutschen Sprachraum eine relativ eng zusammenwachsende ist, weiß ich nicht, ob das wirklich greift. Also ich habe erstens einmal die Hoffnung, dass es nie zu einem Amoklauf kommt in Österreich und zweitens wenn es doch soweit ist, dass dann die Ursachen dort gesucht werden, wo sie wirklich liegen, bzw. eben letztlich nicht einzelne Verantwortliche festgemacht werden. Sondern eine gesellschaftliche Diskussion über den Umgang mit Lebensperspektiven, mit Orientierung, mit der Bereitstellung von Hilfestellungen, geführt wird. Eine zweite Argumentationslinie, die mir für diese Frage relevant erscheint ist die, dass es in Österreich umgekehrt eine Tradition der Positivprädikatisierung gibt. Dass heißt, wenn in Deutschland in den 1960er Jahren die Indizierungsstelle, die Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Schriften, damals sehr sehr stark ausgelastet war, hat es in Österreich keine Ansätze gegeben hier etwas zu tun, sondern im Gegenteil, es wurde über den Buchklub der Jugend eine Empfehlung für gute Kinder- und Jugendliteratur ins Leben gerufen und gepflegt und beworben und mit Schulen kooperiert. Eine Tradition, die sich da heraus entwickelt hat, die später dann auf die Filme übertragen wurde, auf die Kinos, auch da wurde keine eigene Prüfstelle eingerichtet, die jetzt nicht nur eine Jugendschutzeinstufung vornimmt, sondern auch darüber hinaus Empfehlungen ausspricht. Die Jugendfilmkommission im Unterrichtsministerium, bzw. jetzt Jugendmedienkommission macht das. Ohne jeden Auftrag oder Grundlage überprüft diese Kommission Kinofilme, spricht eine Empfehlung, aus für den Jugendschutz. Das wird dann von Bundesländern, die nämlich tatsächlich verantwortlich sind dafür größtenteils übernommen und darüber hinaus eine Empfehlung ab welchem Alter dieser Film wirklich sehenswert ist und bietet damit eine weitere Hilfestellung für Eltern und Erziehende und LehrerInnen. Wenn sie sich einen Film anschauen wollen mit ihren Kindern, dann schaue ich in dieser Datenbank nach und dann sehe ich drei Filme, die mein Kind interessieren könnte und der eine hat eine Empfehlung, dann werde ich mir den anschauen. Und aufgrund dieser Grundlagen, dieser Tradition ist es dann auch bei den Computerspielen so weitergegangen. Seit 1994 wird von unserem Ministerium eine Liste empfehlenswerter Spiele unterstützt. In den ersten zehn Jahren nur in gedruckter Form, quasi auf Kauf einer Publikation die redaktionell zustande gekommen ist von einem engagierten Verein und jetzt inzwischen seit fünf, sechs Jahren durch unsere BuPP. Und all das zusammen führt einfach dazu, dass aktuell es sehr sehr schwierig ist in Österreich WissenschaterInnen zu finden die diese Linie irgendwie argumentieren könnten, die in eine Richtung Killerspieldebatte gehen. Es ist einfach durch die Bank ein Bewusstsein dafür da, dass die Dinge differenzierter zu betrachten sind und dementsprechend auch differenzierter formuliert werden. Was auch auf Seiten der WissenschafterInnen, … ja schon immer auch letztlich abhängt von der gesellschaftlichen Situation. Auch WissenschafterInnen müssen sich profilieren und formulieren dementsprechend pointierter und damit verkürzter oder differenzierter.

Bewirkt eine so intensive Diskussion über das Thema Gewalt in Computerspielen, gerade bei Jugendlichen, dass diese dann noch interessanter für sie werden?

Das ist ein Phänomen, das in jedem Lebensbereich zu beobachten ist und auch bei den Computerspielen. Ich habe es nie überprüft, aber ich kann es mir gut vorstellen, dass Computerspiele tatsächlich nach einer Indizierung einen weiteren Verkaufskick erleben.

Glauben Sie aus diesem Grund auch, dass gewalthältige Computerspiele auch die erfolgreicheren sind, also im Verkauf zum Beispiel? Also klassische ab 18 Spiele, glauben Sie dass, sich diese besser verkaufen als 16 oder 12er Spiele?
Also ich muss beobachten, dass es neben doch einer, Gott sei dank, relativ gut ausgebauten Schicht an generell guten Spielen gibt, wo einfach ein interessantes Gameplay mit einer guten technischen Umsetzung, guten Storyelementen und all dem zusammenkommt schon einen Großteil an Spielen gibt, die zumindest in einigen dieser Bereiche Abstriche in Kauf nehmen müssen, die einfach nicht ganz so toll sind. Und da gehören dann schon meines Erachtens sehr viele von diesen Shooterspielen, von diesen so genannten „Killerspielen" mit hinein. Die sind ganz nett und ganz gut in manchen Bereichen, meistens im technischen Bereich wo es darum geht die Grafik auszureizen, setzen die tatsächlich Standards. Was das Gameplay betrifft gibt es da relativ wenig Innovation. Gut, das heißt, dass sind Spiele, die durchschnittlich bis ganz gut maximal sind und davon gibt es aber sehr viele, insgesamt. Diese sehr viele durchschnittliche Spiele stehen jetzt einer Käuferschicht gegenüber, die zwischen, sag ich einmal zwischen vier, fünf Jahren im unteren Beeich und zwischen fünfzig im oberen Bereich sind. Und da sind schlicht und einfach die über 18jährigen mehr, haben auch mehr Geld und kaufen dementsprechend die Spiele, die für sie als Erwachsenenspiele gemacht werden, promotet werden, gekauft werden. Und deswegen verkaufe sich diese Spiele besser, als ein gut gemachtes Spiel für Zwölfjährige, dass aber eben nicht extrem gut, sondern durchschnittlich ist. Weil einfach die Zwölfjährigen oder die Vierzehnjährigen weniger Geld haben, um sich diesen Wunsch zu erfüllen und einfach zahlenmäßig weniger sind.

Kommen wir gleich zur BuPP, wie funktioniert die eigentlich. Als sie die BuPP gegründet haben, haben Sie ja auch einen Kriterienkatalog erstellt. Haben Sie sich bei der Erstellung von Kriterien beispielsweise an der USK orientiert?
Der erste Schritt, nach dem wir den Auftrag bekommen haben, nachdem ich den Auftrag bekommen habe, diese Stelle einzurichten, war es einmal mit jugendlichen Spielenden in Kontakt zu treten. Dass heißt, das erste was wir gemacht haben war ein paar Gruppendiskussionen durchzuführen um herauszufinden: was fasziniert Jugendliche? Wir haben Projekte in Kindergärten und Horten durchgeführt um herauszufinden: was fasziniert Kinder, warum spielen Kinder gerne? Wir haben relativ schnell festgestellt, dass die Kriterien die von den Gamermagazinen angelegt werden für tatsächlich Intensivspielende durchaus passen. Dass es darüber hinaus viele Spielende gibt für die eigentlich diese Kriterien in Richtung Spielspaß, von Gamermagazinen auch wieder schon zu eng sind. Das merkt man ganz aktuell in den letzten zwei, drei Jahren sehr deutlich bei den Bewertungen von Wii Spielen, bei denen die Punkteeinstufungen von den Magazinen und den Verkaufszahlen weit auseinander liegen. Dass heißt, es gibt noch andere Dinge die den Spielspass ausmachen, und die haben wir uns angeschaut. Grund dafür war, dass wir nicht eine Empfehlung machen wollten die den gegenteiligen Effekt hat wie die Indizierung, so wie die Indizierung besonders neugierig machen kann, wollten wir verhindern das eine Positivempfehlung durch die BuPP besonders abschreckend wirkt. Dass heißt, Spielspaß steht für uns an erster Stelle, wenn ein Spiel den nicht bieten kann, tun wir uns schwer, das Spiel zu empfehlen. Grund ist, das wir diese Empfehlung ja eigentlich an Eltern richten, und weil wir Eltern einen Bärendienst erweisen würden wenn wir ihnen sagen: kauft dieses Spiel eurem Kind, weil das ist absolut bedenkenlos und pädagogisch total wertvoll, wissend, dass das Kind aber wahrscheinlich keinen Spaß damit haben wird. Es gibt viele Spiele die so sind, und die haben auch ihre Berechtigung. Also es muss nicht jedes Spiel in erster Linie nur Spielspaß machen, wenn es in

einen pädagogischen Kontext eingesetzt wird. Da kann ich unter Umständen auch durchaus darauf verzichten, man kann es in Kauf nehmen, dass dieser Aspekt der Freiwilligkeit eingeschränkt vorliegt oder erfüllt wird. Aber das ist eine andere Diskussion was Lernspiele und „Serious Games" betrifft. Um Eltern eine Empfehlung an die Hand zu geben, brauchen wir die Akzeptanz bei den Kindern. Deswegen Spielspaß und den weiter gefasst als von den Core Magazinen. Das heißt, wir haben uns durchaus angeschaut, wie eine Gamestar, Powerplay usw. die Spiele bewerten, welche Kriterien da angelegt werden, haben aber bei einigen Dingen vor allem im technischen Bereich gesagt OK, da haben wir nicht einmal die Kapazität, das zu überprüfen und ob das Spiel jetzt in voller Auflösung flüssig läuft oder ob man die Grafik ein wenig herunterregeln muss und deswegen ein eingeschränktes Spielerlebnis hat, das ist für die Empfehlungszielgruppe relativ egal. Core Gamer, denen ist das wichtig das sie das in voller Auflösung spielen können, für die anderen ist das nicht so wichtig. Dafür ist den anderen wichtiger wiederum, dass es eine gute Bandbreite an Schwierigkeitsgraden aufweist. Dass ich das sowohl als Neuling in dem Genre spielen kann und zu Erfolgserlebnissen komme, als auch als alter Hase immer noch interessant finde. Nachdem uns klar war wie das möglich ist, haben wir uns angeschaut, wie hängt jetzt wiederum Spielspaß, gutes Gamedesign mit pädagogischen Fragestellungen zusammen? Und da gibt es eine ganze Reihe von wissenschaftlichen Arbeiten, die sich damit beschäftigen oder von Ansätzen die vielleicht jetzt wissenschaftlich noch nicht ausgearbeitet sind, aber auf der Hand liegen. Wenn ein Jesper Juul ?? ein Gamedesign, … schreibt, Computerspiele sind Lernerfahrungen, weil ein Computerspiel den Spielenden laufend mit neuen Herausforderungen konfrontieren muss, die aber lösbar sind, die nicht gleich bleiben, die verhindern sollen dass die Spielenden nur in eine Routine verfallen, dann hat das auch pädagogische Implikationen. Denn was wird gelernt? Das heißt, im nächsten Schritt haben wir uns angeschaut, wie funktioniert Gameplay im Zusammenhang mit Lernen? Was gibt es für Möglichkeiten des gewünschten oder des unerwünschten Transfers. Da gibt es ganz großartige Arbeiten von der Fachhochschule Köln, Prof. Jürgen Fritz und Tanja Witting haben hier wirklich sehr elementare Forschungsarbeit geleistet, leisten es bis heute. Aufgrund dieser Clusterung sind wir dann einfach in die Tiefe gegangen und haben uns dann sehr wohl, aber eben erst im letzten Schritt angeschaut, worauf schaut eine USK, worauf schaut eine PEGI, was gibt es noch an pädagogischen Einstufungskriterien? Und die haben wir dann aber angepasst an die zuvor abgeleiteten Kriterien oder Richtungen, die eben vom Gamedesign bzw. der Forschung um Transferprozesse abzuleiten waren.

Finden Sie generell eher das System der USK oder PEGI „nachahmenswerter?
Würde ich den Auftrag erhalten für Österreich, oder für wo auch immer eine Stelle einzurichten, die eine Bewertung von Computerspielen ausschließlich nach Jugendschutzkriterien durchzuführen hat, denke ich, würde ich zu einem Ergebnis kommen, das weder 100% PEGI noch 100% USK ist, sondern von beiden etwas zusammenführt. Die USK hat das Problem, dass sie mit relativ wenigen transparenten Kriterien arbeitet, die verlassen sich voll auf die Kompetenz der Personen, die in den Prüfgremien vertreten sind. Damit mangelt es einfach an einer gewissen Nachvollziehbarkeit von außen. PEGI wiederum verlässt sich ausschließlich auf standardisierte Fragen, und auf einen Questionaire und schafft es damit unmöglich, irgendwelche Kontextfragen zu berücksichtigen. Die Flexibilität aufzubringen, das z.B. eine Raufhandlung bei einem Eishockeyspiel eigentlich anders zu bewerten ist, als eine Rauferei bei *GTA IV*. Und somit bekommen beide Spiele eine 16er Einstufung. Hier eine Verbindung herbeizuführen, dass wäre … wobei mir klar ist, dass dies natürlich die Sache teurer machen würde, weil aufwändiger.

Wäre es sinnvoller ein einheitliches europäisches System zu schaffen? Deutschland geht ja schließlich seinen eigenen Weg?

Also mit Computerspielen ist das weitgehend umgesetzt, da gibt es zur Zeit wirklich nur noch Deutschland als Ausreißer. Bis vor kurzem war es im United Kingdom auch noch so, dass es nicht ganz klar war, wird es wirklich PEGI oder doch die BBFC Einstufung, aber das wurde jetzt nach einem intensiven Diskussionsprozess in England entschieden, dass es dort auch PEGI ist und damit ist es de facto Standard. Großer Vorteil von PEGI, neben dieser europäischen Dimension, die natürlich gerade im Medienmarkt heutzutage unabdingbar ist die über die reine Alterseinstufung hinausgehende Information, die geboten wird. Denn bei einem PEGI geratetem Spiel steht vorne groß und dick auch das Alter darauf, ab dem aus Jugendschutzperspektive keine Beeinträchtigung zu befürchten ist. Es gibt aber auf der Rückseite so genannte Deskriptoren, Symbole die verschiedene, mögliche Problembereiche aufzeigen, die bei dem Spiel relevant waren für die höhere Einstufung. Und wenn ich da jetzt sehe, dass ein Spiel, das mit 12 freigegeben ist, also Symbol vulgäre Sprache hat, und mir das aber völlig wurscht ist, dann lasse ich das mein zehnjähriges, elfjähriges Kind auch spielen. Wenn ich hingegen gerade damit Probleme habe, dann ist mir klar: nein das ist ein „no go". Wenn ich nicht will, dass Gewalt eine Rolle spielt, dann werde ich möglicherweise auch mein dreizehnjähriges Kind noch versuchen, mehr zu begleiten wenn es ein Spiel spielen will das ab 12 freigegeben ist, aber mit einem Gewaltsymbol. Das heißt Eltern, Erziehende, Erziehungsverantwortliche bekommen etwas an die Hand, mit dem sie arbeiten können in ihrer Erziehungsverantwortung. Es ist zwar absolut illusorisch anzunehmen, dass das ein, ja auch nur großer Teil von Eltern macht. Das wird wahrscheinlich nur ein sehr sehr kleiner Teil von Eltern sein. Es gibt immerhin eine Chance, es gibt die Möglichkeiten, man kann nicht sagen, man hätte es ja nicht können oder nicht die Möglichkeit dazu gehabt. Diese Kombination von standardisierten Vorgaben, die aber tendenziell eher in Richtung Information gehen, halte ich generell für einen sehr sehr sinnvollen Weg. Auch in anderen Jugendschutz relevanten Bereichen, ich meine Alkohol ist kein Thema, da geht das nicht aber was Internet betrifft z.B. gibt es auch genau solche Systeme, die eher mit Information arbeiten und es den Erziehungsverantwortlichen überlassen zu sagen, was will ich jetzt zulassen und was nicht.

Halten Sie Zensur für sinnvoll? Also dass Spiele geschnitten werden?
Also rein formell ist es ja so, dass weder die USK noch die BPjM irgendetwas rausschneidet.
…
Das sind natürlich die Verlage, dass sind die Publisher, die um eine bestimmte Einstufung zu verhindern oder eine Indizierung zu verhindern das selbst tun, sie müssten es nicht tun. Sie könnten die Spiele auch so lassen wie sie sind und dann in Kauf nehmen, dass das erst ab 18 freigegeben ist oder indiziert wird. … Die Tatsache, dass es dieses Interesse von Verlagen gibt hier in die Spiele einzugreifen um etwas zu bewegen in Richtung einer niedrigeren Einstufung halte ich nicht für grundsätzlich schlecht. Es gibt eine Verantwortung auch von den Medienmachern, die nicht nur darin besteht, Geld zu verdienen. Das ist natürlich auch Aufgabe. Ein großer Konzern oder ein kleines Entwicklungsstudio ist letztlich dazu da, um wirtschaftlich erfolgreich zu sein. Diese Verantwortung geht aber auch noch weiter. Auch die Inhalte, die eben produziert werden, sind Teil von diesem gesamten medialen Cocktail, der uns serviert wird und hier nur auf, … ja, nur auf die Regulierungskräfte von anderer Seite zu setzten. Nur die Verantwortung bei den Eltern oder bei der Überprüfung der Prüfungsstellen anzusiedeln, greift zu kurz. Umgekehrt ist es natürlich aber auch so dass, … ja zumindest theoretisch die Möglichkeit besteht, dass dadurch tatsächlich qualitative Einschnitte vorgenommen werden, die in Richtung eigentlich Beschränkung von Kultur, von Kunst geht. Das ist eine theoretische Möglichkeit, die zu bedenken ist und die jedenfalls in der Umsetzung durch die USK und die BPjM strikt in jedem Einzelfall zu berücksichtigen ist.

Um noch einmal zurück zu kommen auf die Verantwortung der Eltern. Da habe ich eine interessante Aussage von Hofer gefunden, wonach Eltern, welche selber spielen, nicht so lange auf die Spielgewohnheiten achten, als Eltern welche, nicht selber Spielen. Woran glauben Sie liegt das?
Viele der Sorgen, die sich Eltern, Erziehende, Erwachsene machen, wenn es um Computerspiele geht, resultieren davon dass sie selbst keine Spielerfahrung haben und deswegen das Spiel auf die Inhalte am Bildschirm reduzieren. Wer meint, dass das was am Bildschirm passiert das Spiel ist, kann das Spiel nicht anders beurteilen, als wie wenn es tatsächlich ein Film wäre, der letztlich dort abläuft. Und dann sind völlig andere Kriterien anzuwenden, ein völlig anderes Empfinden damit weil dann weiß ich vielleicht noch: OK das wird jetzt von meinem Kind gesteuert und dass ist ganz ganz schrecklich. Was tatsächlich aber an Interaktion, an Gameplay passiert, bleibt verborgen. Das ist in den allermeisten Fällen eine große Entlastung, wenn man das kennt. Deswegen gibt es von uns das Konzept der Eltern LANs, dass wir gemeinsam mit dem e-sports Verband übernommen haben aus Deutschland, dort wird das schon durchgeführt, wo Eltern eingeladen werden Counterstrike zu spielen. Im geschützten Rahmen, nur Eltern mit Eltern. Da sind ein paar ältere erfahrene Spielende dabei, die die Eltern begleiten dabei. Ja und das ist absolut …, ergiebig wenn dann Eltern am Anfang fürchterliche Hemmungen haben hier ein Killerspiel zu spielen und dann einfach nach einer Viertelstunde draufkommen, eigentlich ist das ja etwas ganz anderes. Das hat ja nichts damit zu tun, dass irgendjemand getötet wird, auch wenn man es so sagt. Aber es ist ja nicht, ja das ist lustig „haha, ich habe ihn erschossen, Haha“! Weil es eben darum geht, eine spielerische Leistung zu erbringen, die bloß als Tötungshandlung dargestellt ist. Und damit die Erfahrung gemacht wird, dass es hier keine Wirkung gibt, wie wir eingangs bereits gesagt haben, oder geben kann im Sinne von Herabsetzung einer Tötungshemmung und Empathieherabsetzung. Das was übrig bleibt und das ist ja ohnehin einer der Grundanliegen, dass ich mich immer wieder bemühe Eltern klarzumachen wie wichtig es ist, eine Wertediskussion zu führen. Eltern sollen eine Wertediskussion mit ihren Kindern führen, aber glaubwürdig. Und sie kann nur glaubwürdig sein, wenn ich unterscheide zwischen Werten und Wirkung. Wenn ich behaupte Counterstrike würde Menschen aggressiv machen, zu Amokläufern und deswegen will ich nicht das du das spielst, weil, außerdem ist es ein Kriegsspiel und das will ich alles nicht, weil du wirst ja aggressiv davon. Dann kann das nicht funktionieren, weil mir die Spielerfahrung klar macht, ich werde nicht aggressiv davon, oder wenigstens kurzfristig weil ich gerade einmal verloren habe. Genauso wie ich kurzfristig aggressiv werde, wenn ich beim Fußball verliere oder sonst irgendwo anders. Wenn ich diese Erfahrung als Elternteil habe, mache ich mir da einmal weniger Sorgen, wenn mein Kind dieses Spiel spielt, bzw. kann ich dann eben unterscheiden, hier geht es um ein Kriegsspiel. Reden wir über Krieg. Ich weiß, du wirst dadurch nicht aggressiv, aber was heißt denn Krieg. Ich führe mit meinem Kind genau diese moralische Diskussion, die notwendig ist für Kinder, die viel zu selten heute stattfindet. Weil einfach die Kommunikationsmöglichkeiten auf Ebenen verlagert werden, wo Eltern oder Erwachsene immer weniger Kontakt haben, oder Partizipationsmöglichkeiten haben. Eltern zu ermutigen das zu tun. Zu sagen: ja ich will nicht dass du Counterstrike spielst, weil es ein Kriegsspiel ist und reden wir darüber was Krieg bedeutet. Das ist OK, das sollen sie tun. Aber sie sollen nicht sagen, ich will nicht, dass du das Kriegspiel spielst, weil du dadurch aggressiv wirst, weil das einfach nicht stimmt. Werte und Wirkung auseinander halten!

Gibt es eigentlich neue Entwicklungen bezüglich der BuPP Regale, welche in den Großmärkten wie Media Markt oder Saturn aufgestellt werden sollten?
Leider nicht. Also … Es gibt Überlegungen von unserer Seite eventuell auch bei einer Novellierung der Jugendschutzgesetzgebungen, die in den Bundesländern gemacht werden anzuregen, hier auch eine Verpflichtung zur Positivkennzeichnung hinein zunehmen, was ja

nicht unbedingt auf jedem einzelnen Spiel erfolgen muss, weil das ja tatsächlich ein ziemlicher Aufwand ist, aber eben durchaus zumindest durch Aushang oder durch Regalbereiche durchaus umsetzbar wäre. Aber da gibt es halt nach wie vor von Seiten der Wirtschaftstrebenden große Vorbehalte. Genau erklären kann ich es mir nicht, ein gewisser Aspekt ist natürlich, dass die BuPP noch relativ unbekannt ist, weil es einfach kein Marketingbudget gibt, weil wir nicht irgendwie über das Ministerium oder über sonstige Kanäle beworben werden, so dass die Eltern wissen, aha BuPP dass heißt, OK hier BuPP ich weiß. Sobald diese Verbindung hergestellt wäre, wäre es natürlich wieder interessant für den Handel und für die Verlage, wenn die Spiele entsprechend gekennzeichnet sind. Weil wir eben keine Negativkennzeichnung machen. Wir sagen ja nicht, das ist ein schlechtes Spiel. Dass heißt die nicht positivprädikatisierten Spiele dürften eigentlich keine Auswirkung spüren, sondern nur die empfohlenen sollten eigentlich besser verkauft werden. Aber wie gesagt, dazu braucht es eine gewisse kritische Masse an Bekanntheit, dass das funktioniert. Und solange die nicht gegeben ist, wird es nicht freiwillig gemacht. Und so lange wehren sich die Unternehmen, dazu gezwungen zu werden.

Gibt es da Maßnahmen, dass man die BuPP bekannter macht?
Wir tun was wir können mit den Mitteln die wir zur Verfügung haben.

Dass heißt, es liegt hauptsächlich am nicht zur Verfügung gestellten Budget?
Ja. Kann man jetzt so sagen.

Wie sehen Sie die Zukunft der Beurteilungs- und Bewertungsinstanzen? Wird das so weitergehen? Was würden Sie sich wünschen?
Eigentlich ist beides relativ leicht beantwortbar. Ich bin überzeugt davon, dass auch in nur ansatzweise absehbarer Zukunft sich nichts ändern wird. Es wird die Bedürfnisse geben so wie sie ja auch nach 50 Jahren Fernsehen dort auch immer noch Jugendschutzdiskussionen gibt und die Kennzeichnungsdiskussionen und die Kennzeichnungen. Und bei Kinos die es seit 100 Jahren gibt. Bücher sind inzwischen relativ draußen. Also über Bücher wird kaum mehr irgendwas geredet. Passiert hin und wieder noch, also Harry Potter wenn die, oder irgendwelcher Aufreger- Bücher, wo dann kirchliche oder religiöse Kreise sich aufregen. Das geht aber in eine andrer Richtung, satanische Verse, Harry Potter, Sakrileg, all diese Dinge. Da gibt es von religiöser Seite immer wieder die Aufreger, aber wirklich … ja Bücher sind relativ draußen. Film, Fernsehen, Musik sind nach wie vor drinnen. Das heißt, dass wird sich auch beim Computerspiel nicht so bald ändern. Internet ist ein großes Thema, dass nicht einmal noch ernsthaft begonnen wurde, weil es das erst seit 15 Jahren gibt, in einer ansatzweise breitenwirksam zugänglichen Form. Da geht es erst richtig los mit den ganzen Internetsperrdiskussionen und drumherum.
Was ich mir wünsche … habe ich eigentlich schon angedeutet. Ich wünsche mir eine möglichst international standardisierte Information über die Medien, die in Einzelbereichen durchaus auch rechtsverbindlich gemacht werden kann. Sprich z.B. für den Handel Abgabebeschränkungen. Ich darf es dir einfach nicht verkaufen wenn du noch nicht so alt bist wie draufsteht! Die aber so viel Information bieten, dass auf allen anderen Ebenen, wo Erziehungsverantwortung wahrgenommen wird, möglichst viel Information vorhanden ist, um diese Erziehungsverantwortung gut wahrzunehmen. Und zwar nicht nur im Sinne von was lasse ich zu und was nicht, sondern vielleicht auch noch einen Schritt weiter. Konkret bei Computerspielen ist es durchaus auch vorstellbar, dass es einfach standardmäßig neben den zwei, drei schwarzen Deskriptoren über Problembereiche noch ein, zwei, drei, grüne Deskriptoren hinzukommen, oder gelbe, oder orange die besonders positive Seiten des Spiels aufzeigen. Das ist natürlich eine Diskussion, die, oder das ist natürlich ein Thema, für das es viel Diskussion braucht. Was ist bei den Computerspielen jetzt wirklich positiv? Aber wir

haben die Erfahrung dazu schon. Wir können uns hier durchaus auch bewegen, also es muss nicht so sein, dass eins zu eins jetzt das übernommen wird, was wir momentan machen. Aber wir wissen wenigstens, was wir machen und wie es gehen könnte. Und in ähnlicher Art und Weise wäre das durchaus auch vorstellbar bei anderen Medien. Gerade Internet wo es eben noch nichts gibt, wäre das doch genau der Ansatz der weiterführbar wäre und interessant wäre weiterzuführen. Icon Labeling nennt sich der technische Hintergrund dazu, ich weiß nicht, ob Ihnen das etwas sagt.

Eine abschließende Frage. Glauben Sie, dass sich die Gewaltdarstellung in Computerspielen intensiviert, sagen wir in den letzten 30 Jahren, in denen es sie halt gibt und dass das vielleicht, noch mehr werden könnte, aufgrund der technischen Möglichkeiten, weil man sie ja immer realistischer darstellen kann. Oder dass sich das alles irgendwann einmal einpendelt und einen gewissen Grad hält?
Also der Realitätsgrad der Darstellung ist schon ein relativ hoher, das wird sich noch weiterentwickeln. Die Breite des Phänomens wird sich reduzieren. Ist jetzt schon bemerkbar, dass mit den verschiedensten kostenlosen Spielen über das Internet, die ganz andere Bedingungen erfüllen müssen. Dass mit einer Wii Konsole, die völlig anderes Gameplay in den Vordergrund stellt, Menschen angesprochen werden, Computerspiele zu spielen, die es bisher nicht gemacht haben, für die die Realitätsnähe der grafischen Darstellung kein Kriterium waren offensichtlich. Und das ist ein Trend, der sich weiter fortsetzten wird. Also es war vor wenigen Tagen erst die Meldung über sinkende Verkaufszahlen bei der Computerspiel und Videospielindustrie eben aufgrund von entsprechenden anderen Angeboten. Und hier wird darauf reagiert werden. Das Bemühen hat es in den letzten Jahren schon gegeben. Da habe ich mir ziemlich böse Blicke eingehandelt, weil ich den Verlagen gesagt habe, ihr rennt ins offene Messer wenn ihr das so macht, wie ihr es jetzt versucht. Die Richtung ist zwar schon die Richtige, aber zu versuchen, Casual Gamer mit Billigstproduktionen abzuspeisen, die dann nicht einmal billig verkauft werden, das wird nach hinten losgehen. Die werden die ersten drei Mal, werden die das Ding kaufen, aber dann irgendwann werden sie draufkommen, dass das eigentlich ein Schwachsinn ist, für ein Spiel das mit einer Gameengine von vor 15 Jahren gemacht wurde so viel zu zahlen, wie für ein Top aktuelles, super riesenaufwändiges Game, das mich zwar auch nicht interessiert aber, … dann geh ich gleich dorthin, wo es ganz umsonst ist.

Dass heißt, die Casual Games müssten eindeutig qualitativ nachziehen dass sie ihren Erfolg halten können? Das heißt, bei der gegenwärtigen Situation besteht keine Gefahr, dass Casual Games die so genannten Hardcore Games verdrängen könnten?
Also ich glaube, die Hardcore Gamer brauchen sich keine Sorgen machen. Den Markt gibt es den wird es immer geben und für die wird immer produziert werden. Was natürlich passieren könnte dass das ein oder andere Unternehmen in einen Bankrott schlittert, weil sie eben die Zeichen der Zeit nicht erkennen, oder versuchen, falsch darauf zu reagieren. Core Gamer, die werden auch noch in zehn Jahren ihre *GTA 5,6,7* serviert bekommen und ähnliches.

Zum Abschluss hätte ich noch ein paar persönliche Fragen, wenn sie erlauben. Z.B. Spielen Sie selbst?
Viel zu wenig. Ich spiele mit meinen Kindern hin und wieder. Ich spiele viele Spiele an, aber wirklich nur ganz kurz an. Es gibt ein paar ganz wenige, so ein zwei Spiele pro Jahr, wo ich etwas intensiver drinnen bleibe. Einfach aus Zeitmangel.

Sind das gewalttätige Spiele?
Größtenteils sind das eher … nein kann man nicht wirklich systematisieren. Was war das denn in letzter Zeit? Das war *Super Paper Mario*, das ist aktuell *Scribblenaughts*, das ist *Top*

Spin, das ist aber auch *Battlefield 2*, das ich jetzt nicht selber alleine spiele, sondern wo ich einfach zwei, drei mal im Jahr von den Leuten vom e-sport Verein eingeladen werde, das zu spielen und dann wird dort eben *Battlefield 2* gespielt und äh …na wie heißt es … Team *Fortress 2*.

Wenn Sie die Wahl hätten, zwischen einem geschnittenen Spiel und einem ungeschnittenen Spiel, zu welchem würden Sie greifen?
Das Ungeschnittene.

Was würden, oder was sagen Sie ihren Kindern, wenn Sie ein Spiel spielen wollen, für das sie ihrer Meinung nach zu jung sind?
Ist schon vorgekommen. Dazu setzen, mitspielen, erklären lassen, miterklären. Ja.

Also sich mit dem Kind beschäftigen?
Ja.

Ja damit danke ich für das Interview!
Bittesehr!

7.3 Interviewleitfaden Michael Wagner

1. Theorie:

Warum geht es in CS so häufig um Gewalt?

Glauben Sie, dass Gewalt in Computerspielen einen negativen Einfluss auf das Verhalten der Spieler haben kann?
Sehen Sie einen Zusammenhang zwischen violenten Computerspielen und Gewalttaten wie Amokläufen?
Sind Kinder oder Jugendliche besonders gefährdet?
Wie ist die Situation bei Erwachsenen?

Glauben Sie, dass die Empathiefähigkeit sinkt?
Glauben Sie, dass Gewalt im Alltag dann eher akzeptiert wird?
Gewalttätige Umwelt wird als normal angesehen

Was halten Sie von den gängigen Theorien zur Wirkung medialer Gewalt?
Die meisten der Erkenntnisse stammen aus der Fernsehwirkungsforschung, können diese so einfach auf ein anderes Medium, sprich Computerspiele, umgelegt werden**?**
(Kartharsis, Habitualisierung, Transfermodell, Lerntheorie, Priming, Skript, GAAM)

Kann man sich durch Computerspiele abreagieren – Sinkt das Aggressionsniveau?
Ausleben von Gewalt in einem Raum wo es keine Konsequenzen hat

Kann man bei Spielen wirklich eine „Als ob“ Handlung implizieren, bei der die Spielenden ihre eigenen Regeln definieren und zweckfrei auf Distanz zur Wirklichkeit gehen? (nach Roger Caillos)

Hat Gewalt in Computerspielen weniger Auswirkung, wenn sie überzeichnet dargestellt wird?
Oder / d.h.
Je realistischer die Gewaltdarstellungen desto mehr Wirkung?

Greifen Menschen mit einer aggressiveren Grunddisposition eher zu gewalttätigen Computerspielen?
Könnte man diese bereits als „High risk player“ einstufen?
Können Sie auf das Konzept des „High Risk Player“ (noch) näher eingehen?

Warum gibt es bezüglich der Wirkung von Gewalt in Computerspielen bisher keine eindeutigen Ergebnisse?
Sind die Studien ungenau?
Werden nur die erwünschten publiziert? (Bedürfnis nach Kausalzusammenhängen befriedigen (nach Purgathofer))

In einem Blog, von Ihnen geht es um das Thema Tötungshemmung. Was ist Ihre Meinung dazu? Gibt es da neue Erkenntnisse?

In einem Interview mit Christian Pfeiffer auf U-Tube hat dieser gesagt. es gäbe weltweit keinen empirischen Beweis, dass CS in irgendeiner Weise sinnvoll oder positiv sind. Was ist Ihre Meinung zu diesem Statement?
Eventuell noch:
Machen Computerspiele süchtig?
Das Thema Sucht werde ich nur streifen, da könnte man eine eigene Arbeit darüber schreiben.
Kann man aus Spielen auch wirklich lernen?

2. Öffentlichkeit:

Was halten Sie von dem Begriff „Killerspiel"?

Was halten Sie von den Vorgängen in Deutschland (Stichwort Killerspieldebatte)?
Hr. Rosenstingl vermutet die Ursache in der protektiven Tradition im Umgang mit Medien.

Wie ist die Situation in Österreich? Kennen Sie irgendwen von Bedeutung der gegen „Killerspiele" wettert?
Warum ist die Debatte in Österreich quasi nicht vorhanden?

Was bewirkt eine intensive Diskussion über gewalttätige Computerspiele in der Öffentlichkeit?
Bewirkt eine ausufernde Diskussion um gewalttätige Computerspiele nicht genau das Gegenteil?
Sprich, macht die öffentliche Diskussion nicht eher neugierig auf ein Spiel? Im Sinne von: Alles was verboten ist, wird dadurch automatisch interessant – Indizierung bewirkt eine hohe Aufmerksamkeit.

Glauben Sie, dass gewalthältige Spiele auch die erfolgreicheren sind? Nach Verkaufszahlen oder Bewertungen durch die Fachpresse)

3. Was sind die Game Studies?

Seit wann gibt es die Disziplin der Game Studies und was sind deren Schwerpunkte?
Wer hat die initiiert? Und warum?
Sind die Game Studies in einen wissenschaftlichen Kontext eingebettet?
Wie sieht die Zukunft der Game Studies aus?

4. Bewertungsinstanzen:

Was halten sie von Zensur?
Oder gegebenenfalls
Also halten sie nichts von Zensur?
Weiter: Glauben Sie, dass man gewisse Spiele komplett verbieten sollte?

Warum kommen Minderjährige immer wieder an gewalthältige Spiele?
Ist der Handel schuld?
Sind die Freunde bzw. das Umfeld schuld?
Sind die Eltern schuld? (zu wenig Ahnung – interessiert sie nicht)

Woran liegt es, dass spielende Eltern nicht so lange auf die Spielgewohnheiten ihrer Kinder achten wie Nichtspieler? (nach Hofer)
→ Wissen diese, dass keine Gefahr besteht oder unterschätzen sie diese, weil sie ja zugeben müssten, dass sie vielleicht selber gefährdet sind bzw. auf irgendeine Art beeinflussbar sind?

5. Zukunft:

Wie sehen Sie die Entwicklung von Gewaltdarstellungen in Computerspielen in den vergangenen Jahren (eventuell ein Jahrzehnt)?
oder
Glauben Sie, dass sich die Gewaltdarstellungen in Computerspielen in den letzten Jahren verschlimmert (intensiviert) haben/ sind sie mehr geworden?

Wie sehen Sie die Zukunft der Computerspiele?

6. Wenn Sie erlauben, hätte ich noch ein paar persönliche Fragen:

Spielen Sie selbst?
Wenn ja was? Lieblingsspiel oder Genre?
Enthalten diese Spiele Gewalt? Oder Spielen Sie manchmal auch Spiele in denen Gewalt vorkommt?
Wie gehen Sie persönlich damit um? Bemerken Sie Effekte an sich selbst?

Wenn Sie ein neues Spiel erwerben und die Wahl zwischen einem Geschnittenem und einem Ungeschnittenem haben, für welches entscheiden sie sich?

Spielen ihre Kinder Computerspiele? (2)
Was sagen Sie denen, wenn Sie ein Spiel spielen wollen, für das sie zu jung sind?

Vielen Dank für das Interview!

7.4 Transkription des Interviews mit Univ.-Prof.Mag.Dr. Michael Wagner MBA

Das Interview wurde am 16.7.2010 um 10:00 Uhr im Büro von Herrn Wagner an der Donau Universität Krems, Dr.-Karl-Dorrek-Straße 30 durchgeführt. Dauer: rund 67 Minuten.

Warum geht es in Computerspielen so oft um Gewalt?
Mein Gott, na das ist eine interessante Frage, ahm … ich denke einmal, dass also, also zum einen hat es sicher eine historische Komponente, also für mich war das immer auch klar, dass die Art und Weise, wie sich ein Computerspiel entwickelt, oder wie sich ein Medium entwickelt, auch eine Bedeutung hat über die Inhalte. Also wenn man sich zum Beispiel anschaut, dass ja sich in den asiatischen Ländern die Computerspiele anders entwickelt haben als hier und damit dort auch die Bedeutung ein bissl anders liegt als es bei uns ist. Ahm und bei uns ist es ganz klar, dass eine der großen Schübe in der Computerspielentwicklung war die, dieser Übergang zum Dreidimensionalen, der über die Ego Shooter kam, über Doom. Und das wiederum, wenn man sich anschaut die Gründungsmitglieder der Firma, also ID Software, das waren alles männliche Jugendliche, die da so ihre pubertierenden Fantasien ausgelebt haben. Und das heißt also, die gesamte Computerspiel Industrie basiert eigentlich auf einem pubertierenden Männertraum, in gewisser Weise. Und das hat sicher Beeinflusst warum in der ersten Zeit gerade Ego Shooter z.B. so dominant geworden sind. Wäre das aus einer anderen Ecke gekommen, also was weiß ich, hätten plötzlich Mädchen oder was weiß ich, hätte sich das in eine andere Richtung entwickelt. Warum die Gewalt jetzt so stark ist, ist natürlich zum Einen aufgrund dieser doch sehr dominanten männlichen Ausrichtung dieses Mediums, kommen da jetzt natürlich Elemente hinein die für diese Zielgruppe auch besonders wichtig sind. Und das ist eben auch die Auseinandersetzung mit Gewalt als ein Teil der Entwicklung, ja, die bei männlichen Spielern mehr ausgeprägt ist als bei weiblichen. Ah und das setzt sich dann natürlich in gewisser Weise fort in dem man sagt die, … , in dem das ja in gewisser Weise ein Sandkasten ist, ein Spielraum, in dem man Dinge machen kann, die man sonst nicht machen kann, in dem man Tabus brechen kann. Und dieses Brechen von Tabus ist nicht nur auf pubertierende männliche Jugendliche bezogen, sondern auch später. Daher ganz allgemein, dass man sich mit Dingen beschäftigt, mit denen man sich sonst nicht beschäftigen kann und daher kommt meine Meinung nach diese, extrem starke Dominanz des Gewaltthemas, oder starke Dominanz hat man ja nicht, es ist ja alles relativ. Also es kommt häufig vor. Das sind also die Gründe meiner Meinung nach.

Glauben Sie, dass genau aus diesem Grund, weil man eben Sachen ausleben kann, dass man sich in einer Weise auch abreagieren kann?
Ja, also diese Idee des Abreagierens, da stehe ich eher kritisch gegenüber, ich bin da eher so der Meinung dass, wie es die Sheryl Olson, die Autorin von dem Grand Theft Childhood gesagt hat, dass das ein ganz natürlicher Teil der Entwicklung ist. Also im erwachsen werden, die Auseinandersetzung mit Gewalt und Tod und die gewisse Faszination, die man da hat. Ich glaube persönlich nicht, dass es um Abreagieren geht, oder um Trainieren, sondern es geht einfach um Auseinandersetzung mit dem Thema und der Faszination als solcher.

Herr Rosenstingl hat das ähnlich begründet, also dass das Prinzip, einen anderen Spieler auszuschalten, einfach als Spielprinzip steht. Man kann schwer gegeneinander irgendwelche Spiele, ...ja man kann dem anderen ein Tor schießen. Aber bei einem Wettbewerb muss man den anderen irgendwie ausschalten..
Ja … Diese, wie soll ich sagen, Gewalt als solche ist ja für uns nur deshalb ein wirkliches Thema, weil sie zum ersten Mal visuell auch entsprechend umgesetzt worden ist. Das hat es immer gegeben, als ich klein war, haben wir Räuber und Gendarm gespielt. Und die, Leute

die bei mir in der ?? sitzen, die sind in der Regel noch ein bisschen älter, die sagen, früher sind wir halt mit dem Stecken aufeinander losgegangen. Und das macht man jetzt im Computer oder im Schachspiel. Das ist alles das Gewaltthema. Das erste Mal wird es uns jetzt so sichtbar, weil der Realismus für uns immer deutlicher wird. Dass natürlich das Spielprinzip im Endeffekt dann im Vordergrund steht. Dass heißt diese Shell die man hat, also das Thema rundherum einen gewissen Anzug hat, dass man dann eigentlich nur im Spiel bleibt, wenn das Spielprinzip funktioniert, und das Spielprinzip dann in aller Regel losgelöst ist von diesem Gewaltthema, das ist eine Erfahrung die meiner Meinung nach zu wenig Leute machen. Also wir haben in unserem, witzig grad vorgestern, haben wir in unserem Lehrgang, also Medienspielpädagogik, da sind lauter Lehrer und Lehrerinnen drinnen, in erster Linie Volksschul- und Hauptschullehrer, das ist so die Kategorie. Und da machen wir halt spielerisches Lernen. Wir haben uns auch mit Jugendmedienschutz beschäftigt und da habe ich die Leute vom e-sports Verband da gehabt und da habe ich mir gedacht, mach ich es einmal ganz radikal und lass die alle Counterstrike spielen. Wir lassen also Volksschul- und Hauptschullehrer Counterstrike spielen. Und die Erfahrung war ganz witzig, die sind dann zu mir gekommen und haben gesagt, sie haben das nicht so erfahren früher, sie haben das immer nur visuell gesehen. Aber jetzt, wo sie das gespielt haben, haben sie festgestellt das Gewaltthema ist da überhaupt kein Thema mehr und man hat eine ganz kindliche Freude, wenn man den Gegner ausschaltet und kommt dann eigentlich nicht mehr darauf, oder merkt es nicht mehr, dass die visuelle Umsetzung entsprechend realistisch ist und das ist auch kein Thema. Und es haben mehrere, vor allem jüngere Volksschullehrerinnen haben mir gesagt dass das für sie, diese Erfahrung, die Auseinandersetzung, mit dem ihre Einstellung vollkommen geändert hat. Also, dass sie festgestellt haben, dass was man sieht, was die Kinder machen, stimmt nicht mit dem überein, was die Kinder empfinden, wenn sie es tun.

Ja, das halte ich für einen interessanten Ansatz. Dazu habe ich auch mehrere Artikel gefunden z.B. das in Deutschland Eltern zum Counterstrike spielen hingesetzt werden und sich dann diebisch freuen, wenn sie einen anderen abgeschossen haben…
Ja ja genau, Eltern LAN, also dass man sozusagen Eltern via Pädagogen da hineinbringt. Ich mein, ich tue mir da leicht, weil ich habe hier einen Lehrgang, dass heißt, wir müssen, jaja wir müssen dann Counterstrike spielen. Aber freiwillig ist es ganz ganz schwierig, die Leute dazu zu bringen diese Erfahrung zu machen. Wenn sie es dann einmal gemacht haben, plötzlich kommen sie dann drauf, aha ja also Gewalt ist Shell aber das Coregame ist ganz was anderes, und das ist aber das was fasziniert.

Da habe ich eine Aussage gefunden von Prugathofer, wonach sich Eltern, die selber Computerspielen, sich weniger Sorgen machen, oder sich weniger mit dem beschäftigen, was Kinder machen, als Eltern, die selber nicht spielen.
Jaja das ist genau das, weil man dann differenzieren kann.
Weil die wissen worums geht?
Genau, weil die Erfahrung, die man in einem Computerspiel macht, sich nicht mit dem deckt was gesehen wird. Das heißt, dieser Realismus ist nur, der ist eigentlich nicht da, wie soll ich sagen, der ist nur optisch. Man hat keinen Handlungsrealismus. Die Handlung ist ganz was anderes.

Dann kommen wir gleich zu der zentralen Aussage. Glauben Sie, dass viel Gewalt in Comupterspielen doch irgendwie einen negativen Einfluss haben kann auf den Spielenden?
Die Frage kann man so nicht beantworten weil, … Meine Einstellung dazu ist, die hat sich in den letzten Jahren gefestigt, auch über die Projekte, die wir gemacht haben, auch mit Schulen, wo wir uns angeschaut haben wie in Computerspielen gelernt wird und ich habe … und man sieht inzwischen auch, was wir festgestellt haben, auch international immer mehr gängige

Denkweise wird. Ich glaube persönlich, dass man Computerspielen oder dem Medium Computerspiel viel zu viel Bedeutung zumisst im Sinne von dass das Computerspiel eigenständig für sich Dinge machen kann. Ah, sondern die Erfahrung das Lernen sowohl im positiven als auch im negativen, ist immer etwas, dass der Lernende oder der Spielende oder die Spielende im Spiel selber macht. Dass heißt also, ich kann … ums ganz radikal zu sagen ich habe so die These, dass es z.B. keine Lernspiele gibt. Jedes Spiel wird erst zum Lernspiel durch die Anwendung als Lernspiel. Nur wenn ich jemanden in einen didaktischen Lernkontext setzte und die dann ein Spiel spielen lasse, dann kann es einen Lerneffekt geben. Das haben wir festgestellt, als wir eines der besten Lernspiele Global Conflicts: Palestine genommen haben und das die Jugendlichen, zum idealen Zeitpunkt, das war gerade als der Nahostkonflikt wieder ausgebrochen ist und alle fünf Minuten im Fernsehen war, dieses Spiel gespielt haben. In diesem Spiel geht es darum, dass man also lernt, wie Medien die Einstellung zum Nahostkonflikt beeinflussen können. Da ist man Journalist und geht in den Gaza Streifen und muss dort über Dinge berichten und zwar entweder aus palästinenser Sicht oder aus israelischer Sicht. Und dann lernst sozusagen, wie Medien gewisse Meinungen haben wollen und wie diese Meinungen dann wieder weiter Meinung bilden. Und das haben die Schüler und Schülerinnen gespielt und zwar vollkommen unbetreut und wir haben festgestellt, das hat nicht den geringsten Lerneffekt. Dass heißt, wir nehmen eines der allerbesten Lernspiele, setzten es in einen Kontext der ideal ist, geben keine Betreuung und stellen fest, es hat keinen Effekt. Umgekehrt wissen wir aber, dass es einen Effekt haben kann, wenn die Betreuung entsprechend ist. Das heißt also die, …, der Punkt ist, dass es einen Transfer nur dann geben kann wenn es einen Anknüpfungspunkt, gibt an dem der Spieler das im Spiel erlebte in der Realität anbinden kann. Und das bedeutet jetzt für gewalttätige Computerspiele, dass es einen Effekt geben kann, wenn es eine gewisse Prädisposition zu diesem Thema gibt. Also, wenn ich in einer gewalttätigen Familie aufwachse zum Beispiel. Oder, ich habe einmal ganz plakativ gesagt das *Grand Theft Auto* lernt mir das Gangsterdasein, nur wenn ich schon Gangster bin. Also wenn sozusagen das, was ich in einem Spiel erfahre oder erlebe sich deckt mit dem was ich in der Realität erfahre oder erlebe oder in meiner, wie soll ich sagen, realen Fantasie, wenn ich so sagen darf, erleben will. Dass heißt wenn ich ein Jugendlicher bin, der zuhause eine Waffensammlung hortet und dann in den Wald hinausgeht und dann, wie soll ich sagen, auf Bäume schießt und sich ganz fest vorstellt, dass das Menschen sind, dann kann ich aus dem Spiel gewisse Dinge herausnehmen. Ein Jugendlicher, der keinen Bezug zu Gewalt in der Realität hat wird auch keine Gewalt aus dem Spiel herausnehmen können. Das sind genau diese Effekt die wir sehen. Dass heißt also, ich kann das nicht so beantworten, ich kann nicht sagen ein gewalttätiges Computerspiel hat positive, negative oder gar keine Effekte, sondern die Effekte kommen sehr sehr stark auf die Person an die das ganze spielt. Ahm, so und jetzt gibt es zwei Zugänge. Jetzt kann man sagen, ja gut, das bedeutet, es kommt auf die Personen drauf an, die das spielen, dann hat das Medium eigentlich keine nähere, es ist eigentlich keine Ursache, ist maximal Auslöser, von irgendetwas und als Auslöser würde sich der Jugendliche oder die Jugendliche dann etwas anderes suchen was das auch auslösen könnte, man muss ja nicht Computerspiele spielen um gewalttätig zu werden. Dass heißt also das Computerspiel selber hat eine sehr sehr stark untergeordnete Rolle und daher versuche ich das eigentliche Problem zu lösen und nicht dem Computerspiel sozusagen den schwarzen Peter zuzuschieben. Das ist so die Ansicht, die wir in Österreich haben. Das man sagt, man muss eigentlich wo anders ansetzen. Man muss eigentlich dort ansetzten, dass die Leute gar nicht erst diese Prädisposition zu Gewalt entwickeln, die sie dann vielleicht unter Unständen trainieren können. Und dann gibt es den klassischen bewahrpädagogischen Ansatz, das ist also der der aus Deutschland in erster Linie kommt und dort, das muss man auch ein bissl wissen, Medienpädagogisch geschichtlich ein bissl verankert ist. Das ist immer so gewesen in Deutschland, dass man sozusagen sagt, wenn irgendetwas auch nur bei Irgendjemanden einen negativen Effekt haben könnte, dann verbiete

ich es gleich. Ja. Das heißt, ich sage also es gibt vielleicht von den hunderttausend Jugendlichen, die das spielen, gibt es vielleicht zwei, die sozusagen dann eine Gewalt mitnehmen. Das sind zwei zuviel, daher verbiete ich es gleich als ganzes. Und da muss man heutzutage ganz ehrlich sagen, dass ist ein klassischer Ansatz der deutschen Pädagogik, den findet man in erster Linie nur in Deutschland, den finden sie sonst kaum irgendwo, das der in der heutigen Zeit nicht mehr gültig sein kann, weil der Zugang nicht mehr kontrollierbar ist. Dass heißt also, ich kann nicht mehr verbieten und weil ich nicht mehr verbieten kann, hat das Ganze auch gar keinen Sinn. Da bin ich ein bissl weitergegangen.

Ja da wäre ich noch hingekommen, Deutschland, Killerspieldabtte etc. da habe ich dann auch noch ein paar Fragen dazu. Sie sprechen also dieses „High Risk Player Konzept" an.
Ja, man könnte so sagen, High Risk Player ja. Das ist der in der englischen Literatur gebräuchliche Ausdruck. Also das kommt so in der Art und Weise, wie es momentan in der Literatur ist aus der Psychologie und wir haben es lerntheoretisch auch ganz klar nachgewiesen, dass das also das ist der. Also das wissen wir jetzt auch aus lerntheoretischer Sicht und zwar ja auch im Umgekehrten. Es gibt auch Leute, die besonders stark prädisponiert sind über diese Medien zu lernen, gewisse Dinge. Also auch auf der positiven Seite. Die meisten Jugendlichen bleiben, die meisten Jugendlichen haben dieses Medium in erster Linie als Unterhaltungsmedium und es hat nahezu keinen Effekt. Aber es kann Risiken, oder positive oder negative geben, so dass man also positive oder negative Dinge mitnehmen kann.

In einem Video auf U-Tube habe ich ein Interview von Hr. Christian Pfeiffer, der Ihnen sicher was sagt (ja klar) *gefunden, da hat er behauptet es gäbe weltweit keinen empirischen Beweis, dass Computerspiele in irgendeiner Weise sinnvoll sind.*
Ja das ist natürlich, ja um Gottes Willen. Ah … Das hat ein bisschen etwas damit zu tun, und der Herr Pfeiffer ist ja sehr sehr stark in Kritik, weil er glaube ich, nicht wirklich weiß, was eine empirische Forschung ist. Er ist, wie soll ich sagen, er kommt aus dem Bereich der Kriminologie und da hat man natürlich einen ganz anderen Zugang. Ich kann an der Stelle nur sagen, dass es ausreichend Hinweise gibt. Natürlich haben wir mit dem Medium Computerspiel jetzt ein Medium, dass sich einer klassischen empirischen Forschung weitgehend entzieht. Und der Grund ist einfach der, dass um sozusagen wirkliche Effekte nachweisen zu können, gibt es gewisse Rahmenbedingungen, die gelten müssen und diese Rahmenbedingungen sind in erster Linie eine gewisse Freiwilligkeit. Dass heißt also, ich hab irgendwann einmal gesagt, die Computerspiele ist so die Quantenmechanik der Medienforschung. In dem Moment, in dem ich es mir anschaue und untersuche, verschwindet es. Also die, … Wenn ich das nämlich jetzt in einem Labor durchführe, wie es die Psychologen gerne machen, und ich gehe zu Jugendlichen hin und sage: „ihr spielts jetzt" ist dieses Element der Freiwilligkeit futsch und dann ist es kein Spiel mehr. Dass heißt in dem Moment, wo ich das Ganze in einem Labor untersuchen will, habe ich keinen Spielcharakter mehr. Dass heißt, ich muss eigentlich alle empirischen Untersuchungen, die zumindest in dieser klassischen psychologischen Form durchgeführt worden sind, sehr sehr stark hinterfragen. Ich kann mich nur, das ist meine Meinung, qualitative Sachen anschauen, mir Case Studies anschauen. Und da gibt es ganz ganz deutlich, das muss man ganz deutlich sagen da weiß der Herr Pfeiffer nicht wovon er redet, da gibt es ganz ganz deutliche Beispiele wo es positive Effekte gab von spielerischen Aktivitäten. Es gibt auch Fälle wo es negative Effekte gab. Das gibt es Beides. Also genau wie ich gesagt habe. … Das ist aber gar nicht die Frage ob es sozusagen positive oder negative Effekte gibt, sondern die Frage ist: Wer sozusagen gibt einer Gesellschaft das Recht, die Nutzung eines Unterhaltungsmediums einzuschränken. Sicher kann der Herr Pfeiffer sagen, es gibt, im Sinne der quantitativen Forschung, relativ schwache Ergebnisse in beiden Richtungen, also positiv wie negativ, also da sind seine Argumente auch nicht die saubersten. Aber ich habe sehr sehr starke Evidenz,

dass es bei gewissen Leuten positive Effekte auslöst, ich habe Evidenz, dass es in gewissen Situationen auch negative Effekte auslösen kann. Aber die Frage … das beantwortet mir die Frage nicht, warum ich ein Medium verbieten können soll. Also das muss man schon auch ein bisschen von einander trennen. Was darf ich dann noch, wenn alles, sozusagen was keinen positiven Effekt hat oder das irgendwann einmal ein negativer Effekt nachgewiesen worden ist, darf ich dann nicht mehr Auto fahren, weil da könnte es einen Unfall geben? … was habe ich davon, wenn die Leute sehr schnell von einem Ort zu anderen kommen? Also das sind so Fragen, die so grundsätzlicher Natur sind, wo ich mir denke, also das ist zwar recht nett, dass er es meint, aber es interessiert eigentlich niemanden.

Bei dieser ganzen Diskussion wird oft, als DER negative Effekt behauptet, dass die Empathiefähigkeit sinken soll.
Da habe ich noch keine wirklich vernünftigen Beweise gefunden. Das muss ich ganz ehrlich sagen, da haben wir ein bisschen das Problem, dass vor allem von Herrn Pfeiffer und Herrn Spitzer da vorangetrieben wird, die bemühen eine Forschungsdisziplin, die nicht durch langfristige Studien belegt ist. Dass heißt also, die Forschungsmethoden die dort verwendet werden, lassen sich nicht wirklich nachweisen, dass das auch stimmt, was da herauskommt. Wenn sie Hirnforschung wirklich seriöser Leute sehen, dann werden sie sehen, dass die sehr viele Konjunktive verwenden. Die sagen Dinge wie: auf Basis der Untersuchung der Hirnströme können wir vermuten, dass folgendes sein könnte. Das sind Aussagen wo ich sage, ja OK. Jetzt müssen wir nachschauen in 20 Jahren, ob das auch wirklich so ist und dann können wir in 20 Jahren sagen, ja so war das. Weil diese Forschungsmöglichkeiten gibt es noch nicht lange genug, so dass es keine langfristigen Untersuchungen gibt. Herr Spitzer vor allem hat die Tendenz, vor allem in seinen populärwisschenschaftlichen Ergebnissen die Dinge zu, … , diesen Konjunktiv herauszunehmen und das was eigentlich als Hypothese nur formulierbar ist, als Tatsache zu formulieren. Und wenn ich jetzt in einem Spiel, wenn die Leute jetzt Counterstrike spielen, jetzt messe, dass in der Zeit des Spiels sozusagen jene Gehirnregion, die für Empathie zuständig ist zurückgeschaltet wird, dann muss ich mir zunächst einmal die Frage stellen warum, also erstens einmal ist es wirklich so, wir wissen es ja nicht. Dass heißt also, etwas das man momentan versucht in der Hirnforschung und was das lösen könnte ist, dass man den umgekehrten Weg geht. Dass heißt also ich versuche Gehirnströme im Gehirn zu induzieren und schaut dann was passiert. Dass heißt also, wenn jetzt sozusagen das Muster das bei einem Computerspiel beobachtet wird wirklich zu Gewalttätig oder empathiereduziert dann muss ich eigentlich um es nachzuweisen entweder eine Langzeitstudie machen, das muss ich mir über 20 Jahre anschauen ist das wirklich so. Oder ich muss den umgekehrten Weg gehen und muss sagen ja dann schaue ich einmal nach, induziere diese Gehirnströme und schaue nach, was dann passiert ohne das Medium. Und das ist ein hochgradig ethisches Problem. Da gibt’s in England einige, die das versuchen, aber das ist natürlich sehr hinterfragenswürigd, ob das geht. Ob man das überhaupt machen soll. Und daher kann man es nur in Form von Hypothesen formulieren. Die zweite Frage natürlich die sich stellt, selbst wenn jetzt die Nutzung des Computerspieles Empathie reduziert, was ist den der Grund? Ist es nicht so dass die gleichen Muster ich zum Beispiel auch habe, wenn ich hochkonzentriert arbeite? Also, wenn ich hochkonzentriert in einer Arbeit versunken bin, dann reduziere ich auch meine Empathiefähigkeit zu diesem Zeitpunkt. Dass heißt also, die Tatsache, dass das Computerspiel diese Gehirndinge auslöst. Also zum Einen einmal, dass diese Veränderungen oder dass dieses Muster von Gehirnaktivitäten auch tatsächlich einen Effekt hat. Das ist immer die erste Frage, die vollkommen offen ist, da gibt es keinerlei auch nur irgendwie geartete Beweise. Und das zweite ist, ob die gleichen Muster nicht auch durch andere, ganz normale Tätigkeiten ausgelöst werden. Und das untersucht man auch nicht, witziger weise. Man sagt nur, dass eben das Empathiezentrum, wenn man das spielt wird reduziert, daher automatisch ich muss das einlernen, aus. Und das ist mir zu billig. Das ist

auch, wenn sie in der seriösen Literatur sagen, die sagen da gibt es gewisse Indizien, das ist interessant, dass muss man sich näher anschauen aber man kann keine echte Aussage treffen, maximal Hypothesen.

Und vor allem, ob das Ganze nicht unmittelbar nach dem Spielen vorbei ist?
Ja, nein darum geht es ja, wenn ich hochkonzentriert arbeite, dann bin ich in der Lage, während dieser Zeit gewisse Emotionen auszuschalten weil ich sehr sehr stark konzentriert in meiner Tätigkeit bin. Und das bedeutet dann nicht dass die dann ausgeschaltet bleiben. Das ist ja nicht etwas, das nur auf Computerspiele bezogen ist, sondern das ist ganz allgemein.

Da haben Sie mir gleich eine wichtige Frage zum Teil beantwortet, eben warum es trotz der vielen Studien keine eindeutigen Ergebnisse gibt. Warum können die alle nicht auf einen Punkt kommen.
Naja also zum Einen haben wir natürlich diese Debatte um die Methodik, das ist ganz klar, also wie ich vorher gesagt habe Hirnforschung. Ich will da jetzt nicht die Hirnforschung als Disziplin herunterwürdigen, sondern es ist einfach so, dass, wenn ich Methoden neu habe, dass die eine Zeit brauchen, um sie zu validieren. Als kleiner Tipp, das erkennt man relativ schnell, ob man einem seriösen Hirnforscher gegenüber steht oder nicht, weil ein seriöser Hirnforscher immer nur Hypothesen formuliert und keine Aussagen. Das zweite ist, das habe ich auch schon ein bisschen angesprochen, ist die Tatsache, dass es nie das Spiel ist, das Dinge macht, sondern immer nur die Nutzung und zu der gehört der Spieler oder die Spielerin und daher werde ich nie, und das ist meine feste Überzeugung, ich werde nie konkrete Aussage treffen können. Weil die Aussagen, die ich treffe, die sind immer in Bezug auf die Personen, die das machen und ich kann, das ist auch meine Aussage, ich kann keine repräsentative Gruppe finden, die alle möglichen Varianten von Persönlichkeiten abbildet, die wir nur haben und dann nachschauen ob wir sozusagen für alle Persönlichkeitstypen, die es je geben kann, gewisse Dinge eintreffen oder nicht. Ich kann das immer nur anhand einer Gruppe machen. Man kann so Dinge untersuchen wie zum Beispiel, was passiert in Familien, in der es viel häusliche Gewalt gibt, dass heißt ich kann dann einschränken, was da ist, kann mir andere Dinge anschauen, aber ich kann da nie allgemeine Aussagen treffen. Das werde ich nie können.

Jetzt muss ich noch kurz die Bewertungssysteme ansprechen, weil da geht es oft darum, wenn diese Gewaltdarstellungen irgendwie comichafter oder überzeichnender dargestellt werden, werden diese als weniger negativ wirkend angesehen als realistisch dargestellte Gewalt. Kann man das wirklich so sagen, dass es weniger Auswirkungen hat, wenn man eine Comicfigur dahinmetzelt und da genauso Blut fließt, als wenn man in GTA Manier Leute realistisch übers Autodach fliegen sieht?
Also da kommt immer das klassische Rosenstingl Beispiel mit dem Tintifax, beim Kasperltheater, da wird mit dem Knüppel losgegangen, der frisst Leute, …(lacht)
Ich weiß nicht warum das so ist, das hat wohl, also erstens einmal verändert sich natürlich unser Zugang zu Gewalt und ich glaube, wir leben in einem Zeitraum, in dem es einen sehr sehr starken tabuisierten Zugang zu Gewalt gibt, das ist einfach so. Es gibt viele, aus der Sammlung von Grimms Märchen, es gibt einige Märchen die schon im 19Jhdt rausgefallen sind weil sie zu gewalttätig sind. Da gibt es so ein Märchen, was früher erzählt wurde, wo ein Kind versehentlich der Mutter den Kopf abschlägt und dann, damit es niemand entdeckt, der Mutter den Kopf wieder aufsetzt, also wie sie sagen da gabs schon, also zu meiner Zeit war z.B. der Struwelpeter sehr populär…
Ja an den muss ich auch immer denken
Und wir haben, ich weiß nicht, wahrscheinlich historisch bedingt, durch die Weltkriege im 20Jhdt. eine sehr sehr starke Tabuisierung des Themas Gewalt, dass sich wahrscheinlich

wieder ändern wird und in dieser stark tabuisierten Zeit ist es dazu gekommen dass man Gewalt nur in einer stark verniedlichten Form akzeptiert und das ist ein Zeichen unserer Zeit. Das ist ein bisschen merkwürdig, führt zu ganz eigenartigen Entwicklungen wie z.B. in Japan zu dieser Hentai Bewegung, über Zeichentrick darf man in Japan alles und sonst gar nichts. Wie soll ich sagen das ist halt so. Ich glaube dass man in 50/100 Jahren auf unsere Zeitspanne draufschauen wird und darüber lächeln wird. Das war nicht immer so, das wird auch wahrscheinlich in Zukunft wieder nicht so sein.

Zu diesem Thema haben wir schon im 2. Semester bei Prof. Jürgen Grimm, der ja auch sehr viel Fernsehforschung betrieben hat, bei einer Vorlesung das Konzept von sauberer und schmutziger Gewalt. Das habe ich damals schon sehr interessant gefunden, weil das bei diesen Dingen sehr stark auffällt. Die saubere Gewalt, klassischer Terence Hill, wo sie sich alle verkloppen und nichts passiert und schmutzige Gewalt, wo man wirklich sieht was passiert, was aber viel abschreckender wirkt, als eben ich kann eine Barschlägerei 20 Minuten durchstehen und nachher gehe ich heim und es ist mir nichts passiert. Ich finde es viel gefährlicher nicht zu zeigen was passiert.
Ja es ist, wie Sie sagen, es führt natürlich dazu dass,… , das sind ja auch so, ich sage jetzt das ist nicht ganz mein Spezialthema, aber so wie ich das mitbekommen habe, ist das schon auch ein Auslöser dafür, dass man versucht, eben diese Bedürfnisse sozusagen über diese Differenzierung zwischen sauberer und schmutziger Gewalt, dass es da natürlich ein Bedürfnis gibt, eben auch mit diesem Bereich der schmutzigen Gewalt Erfahrung zu machen und das je tabuisierter man das Thema gestaltet, desto mehr versuchten sich vor allem Jugendliche dann eben Wege zu suchen, wo sie das ausleben können. Also, erinnern Sie sich an den Film Fight Club, also wo das auch thematisiert worden ist. In einer stark Gewalt tabuisierenden Gesellschaft finden sich also Männer zusammen und ritualisieren die Gewalt in ihrer Form, um sie erfahren zu können. Ich denke schon, also ich sehe, … , also die Sheryl Olson, das war für mich immer faszinierend, hat das auch gesagt dass das eigentlich ein Problem ist, dass man Jugendlichen mit diesen Themen nicht , … , also denen nicht zutraut oder nicht zulässt, sich mit diesen Themen zu konfrontieren. Ich habe vor einiger Zeit in den USA, da ist ein ganz ein lustiger Kerl, mir ist nicht ganz klar, ob das ein Amish ist, er schaut einfach so aus wie ein Amish, er hat so einen Amish Bart und so einen Hut und ist ein Lehrer und der hat gesagt, es fehlt ihnen in ihrer Kultur, der kommt aus der ländlichen amerikanischen Kultur. Und es gab so im 19. und auch so ins 20Jhdt hinein so eine Kultur der Streiche. Das heißt also, dass man aus der Gesellschaft ausbrechen konnte. Das gabs ja in Österreich auch. Ich kann mich noch erinnern, als ich noch jung war, und mit Älteren geredet habe, dass die jungen Burschen oft ganz bösartige Streiche gespielt haben, die haben dem Bauern irgendwie den Anhänger aufs Dach hinaufgehievt und solche Sachen, also so wirklich bösartige Streiche. Und das gibt es überhaupt nicht mehr und der hat gesagt, den Jugendlichen fehlt so ein Ventil, wo sie wirklich in einem abgeschützten Bereich außerhalb des Gesetzes stellen können, wo hat man das heute, grad beim Maibaum stehlen und dann ist es schon aus. Und das ist schon problematisch.

Stimmt, das ist sehr interessant, ... das hat jetzt mit dem vorigen Thema noch etwas zu tun, glauben Sie, dass, wenn man viel über gewalttätige Computerspiele spricht, dass dann nicht die Jugendlichen sich noch mehr dafür interessieren. Wenn man das so tabuisiert?
Also die Tabuisierung natürlich, also das ist überhaupt keine Frage, wenn ich etwas verbiete dann wird es interessanter. Das glaube ich, kann jeder an sich selber beobachten, da brauchen wir gar nicht groß darüber reden, es ist einfach so, dass Dinge die verboten sind eine gewisse Attraktivität haben. Und das ist genau der Punkt, wo wir in Österreich sagen, das hat daher überhaupt keinen Sinn. Je mehr ich die Sachen verbiete, desto mehr mache ich es interessanter und weil ich ja den Zugang als solchen nicht mehr kontrollieren kann, also diese

ganzen Zugangssperren in Deutschland, die sind ja unglaublich naiv, wie die Politik hier handelt. Ich meine, jeder, der ein bissl was davon weiß braucht genau 2 Sekunden um die zu umgehen. Das heißt also, Zugang kann ich nicht mehr sperren, durch Verbot mache ich es interessanter. Das einzige, dass ich durch ein Verbot erreiche ist, dass es mir als Staat oder als Pädagoge oder sonst etwas immer schwieriger wird, das auch zu kontrollieren. Mir ist es 20 Mal lieber ich kann meine Kinder in ihrem Kinderzimmer beobachten wie sie gewisse Dinge machen, als sie machen an einem Ort, wo ich keinen Zugang mehr habe. Ich habe nie verstanden, warum die deutsche Pädagogik das nicht versteht. Das ist mir unbegreiflich. Aber wie gesagt, das hat etwas mit der Tradition zu tun. Das ist in der deutschen Seele ist das noch drinnen, auch in Österreich teilweise. Früher habe ich das oft gemacht in den Lehrgängen, es gibt aus den 50er Jahren, vom damaligen ich glaub Leiter des Buchklubs der Jugend oder so, da gab es so eine Schmutz und Schund Kampagne und da gibt es Aufsätze darüber, über die Gefährlichkeit von gewisser Schmutz und Schund Literatur und zwar ausgehend von den „Drei- Groschen- Romanen“, wo es dann so schöne Zeitungsartikel gibt, wo drinnen steht, dass, wenn Jugendliche so einen Westernroman gelesen haben und dann sozusagen mit dem Revolver durch die Stadt gelaufen sind und außerdem, bis dorthin wo man sagt, dass Comics gewalttätige Jugendliche nach sich ziehen. Das heißt, lesen der Micky Mouse ist im Wesentlichen der Untergang der abendländischen Kultur und wird Gewalt nach sich ziehen. Und da gibt es ganz interessante Passagen. Wir habe also hier an der Uni, die Edith Blaschitz? Hat ihre Diss geschrieben darüber, da gibt es unglaublich interessante Passagen die kann man nehmen, aus den 50er Jahren, wo er redet über die Gefährdung von, die durch Comics ausgelöst werden. Die kann man nehmen, da werden nie Comics erwähnt, und die setz ich dann unseren Studenten manchmal vor und die sind 1:1, werden die heute wieder verwendet in Zusammenhang mit Computerspielen. Das heißt also, dass was wir hier mit Computerspielen erleben, ist ein Muster, dass sich eigentlich, also zumindest in der Art und Weise, wie wir es beobachten können, also im 20 Jhdt., durch alle Medien gezogen hat. In den 20er Jahren mit Kino, Fernsehen, ja mein Gott na, was ich nicht alles hätte werden müssen, wenn es nach meiner Deutschlehrerin gegangen wäre, bis hin zu den Comics, erinnern Sie sich an die Sachen mit dem rock´n´roll, also furchtbar…

Klassischer Kulturpessimismus…

Ja genau. Und das wird immer mit den gleichen Argumenten gemacht, und da gibt es ein schönes Muster. Ich sage dann immer, ist schon klar, Kritiker sagen dann immer, ja es könnte ja diesmal richtig sein, ja das stimmt schon, ich kann keine Mustererkennung machen und kann sagen, nur weil es die letzten 2000 Jahre immer so gewesen ist, wird es diesmal wieder so sein. Aber es ist schon ein sehr starkes Indiz dafür, dass das auch einfach ein Kulturpessimismus, wie Sie sagen, dass man sagt also generell, dass man neuen Medien egal welche Medien sie sind, ihnen grundsätzlich einmal eine negative Wirkung zuschreibt.

Zu diesem Thema, was halten Sie von dem Begriff Killerspiel?

Ja ich habe noch kein Spiel gefunden das jemanden killt. (denkt nach) Ich hatte früher eine wesentlich stärkere Meinung, als ich sie heute habe. Ich, wie soll ich sagen, ich fand es einfach ethisch fragwürdig, marketingmäßiges Vorgehen bei so einem Thema anzuwenden. In dem Moment wo ich sage, es handelt sich um ein Killerspiel, mache ich damit eine Aussage, das ist ja keine Bezeichnung mehr, sondern das stellt schon eine Kategorisierung auf und Induziert schon Dinge und stellt eine Verbindung her an einer Stelle, wo sie nicht hergestellt werden darf. Das heißt also die, es vereinfacht den Pädagogen und den Eltern, sich über Dinge viel einfacher zu unterhalten, weil sie sagen, naja das schaut so aus, das heißt Killerspiel, gefährlich. Und daher muss ich mich damit nicht mehr auseinandersetzten, irgendjemand hat einmal gesagt, das ist ein Killerspiel, uhh Killerspiel. In letzter Zeit bin ich ein wenig relaxter weil natürlich dieser Begriff Killerspiel es umgekehrt auch uns möglich macht, die wir diesen Zugang kritisch sehen, dieses Vehikel zu nehmen und unsere Messages

durchzukriegen. Also es ist grundsätzlich nichts Schlechtes, nach dem Motto jede PR ist gute PR. Es ist grundsätzlich nichts Schlechtes wenn man das Thema in den Medien hält, weil auf die Art und Weise kann man sozusagen auch die positiven Messages rüberbringen und wir merken schon, dass Leute wie Pfeiffer, dass man fast ein bissl froh ist, wenn der was lostritt. Weil dann habe ich wieder die Chance, ein paar wirklich gute Aussagen oder ein paar wirklich wichtige Dinge in die Massenmedien hineinzukriegen, was ich sonst nicht habe. Weil, wenn ich niemanden habe, der da herumrennt und schreit, dann kann ich gewisse Dinge nicht machen. Und der Begriff Killerspiel, das muss uns klar sein, der Begriff Killerspiel hat die Thematik ins Hauptabendprogramm gebracht. Und ich habe mich mal mit einem Redakteur vom ORF unterhalten, da war die Idee für die Fernsehsendung Thema, was zu World of Warcraft zu machen und es ist unglaublich schwierig, in diese Zeit von acht bis zehn Uhr irgendwo Themen zu positionieren, weil die alle so sein müssen, dass der einfachste der einfachen Menschen es versteht und wir haben dann lange geredet, wie kann ich World of Warcraft, wie kann ich Rollenspiele so darstellen, dass es einem Massenpublikum um neun Uhr am Abend interessieret? Und sind dann schlussendlich draufgekommen, also der ORF hat dann gemeint, geht nicht. Killerspiel geht. Und das ist nicht unbedingt was Schlechtes, deswegen habe ich heutzutage einen bisschen relaxteren Zugang. Weil wir haben einfach Zugang zu Medien, die wir vorher nicht hatten. Der Begriff hat diese Zugänge erst geöffnet.

Das ist eine interessante Sichtweise, so habe ich das noch gar nicht gesehen. Warum diese Debatte in Österreich nicht so intensiv geführt wird, hatten wir eh schon ein wenig angeschnitten…
Ja das kann man genau sagen, das geht auf eine Person zurück, nämlich Herbert Rosenstingl. Also wenn wir so eine Person nicht hätten an der Stelle wo er sitzt, wäre es bei uns anders. Er ist einfach meinungsbildend. Ich weiß nicht genau, wie seine Netzwerke sind, aber es ist schon beachtlich, dass also seine BuPP in beiden letzten Regierungsprogrammen explizit erwähnt wurde, wohingegen z.B. große Bereiche der gesamten Schulförderung, wo tausende von Leuten dranhängen mit vielen vielen Millionen Euros nicht drinnenstehen, steht seine BuPP drinnen mit zwei Maxln auf einem hundertseitigen Regierungsprogramm, also das ist schon bemerkenswert. Also irgendjemand, irgendwie in seinem Netzwerk pusht das Thema auf Regierungsebene und das muss mit ihm direkt zusammenhängen. Ich glaube, dass das wirklich an seiner Person hängt. Können Sie nachlesen, das steht explizit drinnen und das ist für so ein kleines Projekt bemerkenswert.

Durchaus. Vor allem weil er gemeint hat, von wegen Bekanntheitsgrad, da hat es ja eine Diskussion gegeben über diese BuPP Regale bei Media Markt oder Saturn, wo gesondert Regalt mit Spiele die von der BuPP prädikatisiert worden sind, damit man die schnell findet auf den ersten Blick, wo er gemeint hat, dass er eigentlich zu wenig Budget dafür hat.
Ja Budget hat er keines. Also wie Sie sagen, alles was er hat ist diese Anerkennung und ein Problem, das wir schon haben und das ist mir letztens in Deutschland aufgefallen, da habe ich eben über das geredet und da war der Jörg Müller Lizko? war der Moderator von der Session wo ich vorgetragen habe, der ist auf der Uni Paderborn und beschäftigt sich mit Computerspielen, ich weiß nicht ob Sie den kennen. Und der, dem taugt dieses BuPP Konzept sehr und hat dann in Deutschland, in München war das, versucht dieses BuPP Konzept zu pushen. Und da war sehr witzig festzustellen, dass also vor allem die Industrievertreter das überhaupt nicht mochten. Und das hat zwei Gründe, das eine ist, … , die Industrie hat einfach ein Problem damit, etwas zu produzieren, was Effekte hat. Das heißt also, die Industrie kann damit nichts anfangen. Die Industrie braucht ein Unterhaltungsmedium, ein Produkt, sie bedenkenlos verkaufen können. Das war auch bei Nintendo z.B. zu beobachten. Nintendo hat mit der Leo von Trese?, die damalige Marketingchefin von Nintendo, die hatten keine große Freude, dass die Nintendo Wii in Altersheimen und in Schulen angewendet wird. Die wussten

nicht, was sie damit anfangen. Sie hat gemeint, damit ist das Ding nicht mehr cool. Also sie wollen ein Unterhaltungsmedium haben. Also in letzter Zeit haben sie festgestellt, dass der Markt nicht ganz uninteressant ist und haben begonnen, in die Richtung zu arbeiten, aber als die ersten Dinger da waren, als man mit Nintendo gearbeitet hat, haben die gesagt, ja ihr dürfts die in Schulen verwenden aber sagt nicht, dass die von uns kommen. Also diese Distanz zu etwas was einen Effekt haben kann, sowohl in positiver als auch in negativer Sicht. Insofern ist es für die Industrie ein Problem, wenn man das Medium vom Unterhaltungsmedium abhebt und ihm eine Bedeutung über eine Prädikatisierung zuweist. Das ist eine der Gründe auch, warum der Herbert Rosenstingl so stark auch auf den Unterhaltungseffekt pocht, damit sozusagen ihm das nicht entgleitet. Und das zweite Problem ist einfach dass der Markt so klein ist. Also ich meine die Industrie ist in Österreich jetzt nicht wirklich interessiert.

Das ist ja eine der Grundsätze der BuPP, dass man den Spielspaß mitbewertet
Das muss man machen, sonst hat man keine Chance.
Wörtlich hat er gesagt dass man den Eltern einen Bärendienst erweisen würde, wenn man jetzt nur Spiele vorschlägt die…
Die Industrie würde es nicht akzeptieren, wie soll ich sagen, die würde das verweigern, ja. Haben die Leute gesagt, wir brauchen das nicht, ja, wir haben ein Alltagsmedium, wir brauchen das nicht. Wir brauchen keine Positivprädikatisierung. Wir brauchen keine Negativprädikatisierung, wir brauchen keine Positivprädikatisierung, das ist ein Unterhaltungsmedium und das ist nur ein Unterhaltungsmedium. Das ist also so dieser Zugang. Ich denke einmal dass sich das ändern wird, man sieht es jetzt schon, ich meine die Wirtschaftskrise hat jetzt auch die Computerspielbranche nicht ganz unbeschadet überstanden, wobei bei der Coomputerspielindustrie eine Abkehr von einem zweistelligen Wachstum ist ja schon eine Krise… Aber wenn sozusagen sich die Industrie einmal konsolidiert und dann beginnen muss sich neue Märkte zu suchen, dann werden die auch ein bisschen davon abkommen. Aber momentan so lange das Ding wachst und wachst, warum soll ich …

Dementsprechend stellt sich mir auch die Frage ob eben die gewalttätigen Spiele auch die erfolgreicheren sind? Das schlägt wahrscheinlich genau in diese Kerbe, weil der Mainstream also Ego Shooter wie zum Beispiel jetzt Call of duty modern warfare 2 sich jetzt verkauft wie wahnsinnig und alle Verkaufsrekorde schlägt wie etwa die Verkäufe von Harry Potter oder Titanic schlägt, schlägt das nicht genau in diese Kerbe weil es sich am besten verkauft, scheinbar?
Naja die, also man muss ein wenig differenzieren was erfolgreich ist, wenn man die reinen Verkaufszahlen anschaut, sind die Spiele mit gewalttätigem Inhalt jetzt nicht soo, ich meine sie sind schon wichtig, im Verkauf keine Frage, aber sie dominieren jetzt nicht so wie man manchmal das Gefühl hätte, dass sie dominieren. Also wenn ich mir Dinge wie Sims anschau oder Little Big Planet oder Nintendogs. Also wie soll ich sagen, das waren ja wirklich Kassenschlager und wenn man sich die Charts anschaut, dann ist es so, dass also zwei, drei Titel mit Gewaltinhalt unter den besten 20 sind. Wenn man sich dann die beliebtesten Spiele anschaut, schaut es anders aus witzigerweise. Im Beliebtheitsgrad, also da gibt es Rankings von Beliebtheit, also nicht die Verkaufszahlen, sondern die Beliebtheit, dass es da wieder ein bissl anders ausschaut. Insofern wäre ich da immer ein bisschen vorsichtig, ich glaube wir überschätzen manchmal den Gewaltinhalt von Computerspielen.

Ja auf das bin ich eigentlich auch gekommen, als ich mir diese ganzen Verkaufszahlen angeschaut habe. Da bin ich draufgekommen, dass in den ersten zehn der erfolgreichsten

Spiele kein einziges gewalthältiges Spiel vorkommt, das sind alles Nintendo Spiele, alle ohne Altersbeschränkung. Ausnahmslos.
Genau, aber rein von den Verkaufszahlen kann ich auch nicht gehen, wie gesagt, wenn man sich die Charts anschaut, da gibt es einige Charts, wo die Spiele nach, wo also die Spieler selber bewerten, was sind die besten, die interessantesten, die wichtigsten Spiele. Und da schaut es ein bissl anders aus. Aber ich wüsste gar nicht, ob sich mal jemand Gedanken gemacht hat, warum das anders ausschaut. Es hat natürlich damit zu tun, dass diese Spiele ja sehr medienwirksam sind, dass heißt also für eine XBox ist natürlich wesentlich interessanter, so ein Spiel als Launchtitel zu pushen und die kommen dann viel schneller in die Medien wenn man wieder irgendwelche Riesenzahlen von hundertzwanzig Millionen verkauften Einheiten innerhalb von kürzester Zeit oder irgendso, halbe Milliarde Umsatz von Call of duty, irgendsowas. Also die sind ja, das sind natürlich Sachen, die sehr sehr gut in die Medien kommen. Man hat manchmal das Gefühl, dass man sich bei diesen Gewaltspielen auf einige wenige Titel konzentriert die dann jetzt natürlich, wenn jetzt ein Spieler hergeht und seine Lieblingstitel angeht, die jetzt ganz oben landen. Aber jetzt im gesamten, jetzt doch eher selten sind.

Ich vermute auch stark, dass das Ganze auch damit zusammenhängt, dass diese Spiele ein wahnsinnig großes Budget haben und wirklich technisch meistens sehr sehr gut gemacht sind. Also jetzt im Vergleich, Wii Sports ist jetzt sehr lustig, aber jetzt grafisch oder von den Effekten oder der Spielintensität kann das nie mithalten mit irgendeinem Call of Duty.
Ja
Und ich glaube, das spielt da halt, das hat auch der Herr Rosenstingl gemeint, dass das sehr mitspielt bei dem Ganzen und vor allem auch die Käuferschicht, also die Altersschicht, die diese Spiele kaufen einfach mehr Geld zur Verfügung hat, als der klassische Zwölfjährige der sich jetzt nicht so viele von diesen Spielen zulegen kann als ein Erwachsener, der sich jetzt schnell mal ein Spiel kaufen kann, ob er es dann lange spielt ist wieder eine andere Frage.
Ja also das müsste man sich genau anschauen.

Seit wann gibt es eigentlich diese Disziplin der Game Studies, ich finde das sehr schade, dass es das nicht an der Uni Wien gibt.
Ja da kann ich auch was dazu sagen (lacht). Die Disziplin selber geht zurück auf eine Dissertation eines norwegischen Literaturwissenschafters, Espen Aarseth, die ist veröffentlicht worden im Jahr 1997, also in Zeiten, also in Computerspieldimensionen in ewiger Vergangenheit, aber vor in Wirklichkeit gerade zehn, dreizehn Jahren, in der er etwas gemacht hat, was sehr bemerkenswert war. Er hat, und zwar aus der Erfahrung, man hat sich damals schon beschäftigt mit diesen textbasierten Rollenspielen, also so Maz und so weiter. Und aus dieser Beschäftigung heraus ist sozusagen die Untersuchung entstanden, in wie weit es sich hier um Literatur handelt. Wie lässt sich das in den Literaturbegriff einbinden und der hat eine Dissertation geschrieben, in der er einen Literaturbegriff geprägt hat, der Computerspiele mit einschließt und hat dann in der Dissertation, die Diss ist ehrlich gesagt an einigen Stellen ein bissl fragwürdig, aber es ist zumindest vom Ansatz her interessant. Er hat dann innerhalb seiner Dissertation festgestellt, dass das Medium Computerspiel als solches von der Struktur her sich nicht unterscheidet von vielen anderen klassischen Literaturformen. Also er hat das dann verglichen mit Sachen, die schon im alten China passiert sind, mit Experimenteller Literatur des 20 Jahrhunderts und dann stellt man fest, dass also diese Strukturen, narrativen Strukturen vor allem natürlich. Das es die immer schon gegeben hat und es daher keinen Sinn macht, das als neues Medium zu begreifen, sondern als Form der Literatur. Und diese Beschäftigung sozusagen mit dem Computerspiel als etwas das Teil etwas anderen ist, hat dann dazu geführt, dass man sich Gedanken gemacht hat über, wie ist das zu sehen, muss ich jetzt sozusagen das integrieren in die Literaturwissenschaften, also

Narratologen. Oder muss ich vielleicht doch das auf einer anderen Ebene betrachten, auf der Ebene der Nutzung, dass heißt wie gehe ich mit Medien um. Also der Umgang mit Maus, Tastatur also so eher diese Komponente, diese Nutzungskomponente, die spielerische Komponente, also die erzählerische oder die spielerische Komponente, Narratologie, Ludologie. Und Espen Aarseth hat dann für sich festgestellt, das glaube ich war auch in gewisser Weise eine wissenschaftspolitische Entscheidung, dass er gesagt hat, wir wollen das jetzt, das lässt sich zwar eingliedern, aber es bringt eine neue Dimension dazu und diese Dimension heißt die Auseinandersetzung mit dem Medium. Und das kann ich nicht untersuchen mit klassischen literaturwissenschaftlichen Methoden, da brauche ich was Neues, da brauche ich eine neue Disziplin und er hat dann daraus den Begriff der Gamestudies entwickelt und der kam zum ersten Mal zum Vorschein im Jahr 2001. Also seit dem gibt es die Gamestudies. In Deutschland hat sich der Begriff nie so wirklich durchgesetzt, da spricht man von ganz gerne von Game Science, warum weiß ich nicht. Aber international ist Gamestudies inzwischen ein Begriff. Man ist heutzutage nicht mehr so radikal wie es Espen Aarseth war, dass man sagt, das ist eine eigene Wissenschaftsdisziplin, sondern man ist sich schon bewusst, dass das im Bereich der Medienwisschenschaften oder der Kommunikationswissenschaften angesiedelt ist. Also dieser Radikalismus, den man hatte vor neun Jahren, dass man gesagt hat, wir wollen da eine ganz neue Wissenschaftsdisziplin gründen, die hat man nicht mehr.
Warum gibt es das an den großen Unis nicht? Das hat einen ganz einfachen Grund, es ist unglaublich schwierig der großen akademischen Welt zu verkaufen, dass die Beschäftigung mit Spielen etwas Ernsthaftes ist. Also das schönste Beispiel zu dem, und das sagt alles aus, war die Art und Weise, wie die technische Universität umgegangen ist mit der FROQ Konferenz. Ich glaube vor zwei Jahren war das. Peter Purgathofer, Martin Pichelmayer waren ja im Programmkomitee der FROQ Konferenz und wollten das sozusagen auch genehmigt haben von der Universität, das ist kein Scherz, die Universität hat gesagt, ihr dürfts sozusagen bei dieser Konferenz mitmachen, aber das Logo der Uni darf nicht auftauchen, das darf auch niemand wissen, dass das die technische Universität ist. Weil nämlich das Thema als solches kein akademisches ist und nicht für uns interessant ist. Sie werden an der technischen Universität beispielsweise, obwohl die im Bereich Echtzeitgrafik oder am Institut für Gestaltungs- und Wirkungsforschung inzwischen fast ausschließlich Computerspiele machen, nirgendwo den Begriff Spiel finden. Dass heißt also, die Auseinandersetzung mit dem Spiel ist eine, die den klassischen Unis, die denen schwierig ist. Das beginnt jetzt langsam aufzuweichen, also ich darf jetzt im Herbst an der Uni Wien ein Vorlesung Game Studie halten.

In welchem Rahmen?

Pädagogik, bei Christian Swerz.

Und dort wo es natürlich auch immer ging war die Angewandte. So Leute an der angewandten Kunst haben da immer Rechte, die dürfen alles machen. In der Publizistik kann man auch viel machen, aber wie soll ich sagen, in den ernsten Wissenschaften, also Pädagogik Gottes Willen, in der Technik um Himmels Willen ja. Wie kann ein Techniker sich anmaßen zu Computerspielen also das ist ja furchtbar. Jetzt nennen sie es halt nicht Computerspiel sondern Echtzeitgrafik, ist im wesentlichen das Selbe aber.

Na also was mir schon auffällt ist, und das habe ich an der technischen Universität gemerkt, es ist halt leider Schade, dass die Universitäten so träge sind, dass sie nicht schnell genug reagieren können. Aber wenn man sich sozusagen zum jetzigen Zeitpunkt, jetzt geht es noch, als in 5 Jahren wahrscheinlich nicht mehr so. Aber wenn man sich zum jetzigen Zeitpunkt mit diesem Thema beschäftigt, da gibt es noch irrsinnig viel. Also jeder Student, der jetzt noch in dieses Thema hineinsteigt, wie gesagt es wird schwieriger, aber es geht, kann relativ leicht zu Ergebnissen kommen, die international eine hohe Bedeutung haben. Ich habe das in mehreren Wissenschaftsdisziplinen, wo ich früher tätig war gemerkt, dass man am Anfang die

einfachen Ergebnisse hat und dann wird es immer komplexer und immer schwieriger, sich da zu etablieren und es fällt schon auf, dass die Leute die jetzt so eine Dissertation schreiben, dass da noch viel geht und dass die sofort sehr weit bekannt werden, die Doris Rusch, Konstantin Mitgusch zwei Dissertanten von mir, die sind jetzt beide am MIT. Also wie soll ich sagen, ich habe in einem Thema gearbeitet, dass schon etabliert war und war einer der Spitzenforscher aber das ist mir nicht gelungen. Also wie soll ich sagen, da kann man noch relativ schnell und einfach Türen öffnen, also das ist schon spannend. Also wenn man sich mit dem Thema beschäftigt, dann jetzt, in zehn Jahren wird es dann nicht mehr so interessant sein. Also vor fünf Jahren war es noch so, dass ein Einzelwissenschafter überblicken konnte, was es alles zu Game Studies gibt. Das geht jetzt nicht mehr, jetzt muss man sich schon spezialisieren, aber es gibt immer noch weite Bereiche wo man gar nichts weiß. Gut die Gewaltproblematik ist natürlich ein bissl ausgelutscht an allen Ecken und Enden, aber Sachen wie Alternate Reality Games. Also wenn man sich jetzt zum Beispiel spezialisieren würde auf das Gewaltthema in Alternate Reality Games, da gibt es gar nichts. Wie vermittelt man Empathie in Computerspielen, nichts. Wie gesagt bei den Alternate Reality Games da ist das Thema weit offen, da gibt es drei Leute auf der Welt, die sich damit beschäftigen, eine davon ist von CNN, als eine der bedeutendsten Denkerinnen des 21. Jahrhunderts genannt worden. Das sind so Bereiche, wo man mit relativ wenig Aufwand, weil einfach noch soviel da ist, mit relativ wenig Aufwand sich, mit ein bissl Glück natürlich, das braucht man auch, weltweit gut positionieren kann.

Darf ich ihnen noch eine persönliche Frage stellen?
Ja
Spielen sie Computerspiele?
Viel weniger als ich sollte. Ich habe zwei Kinder, die lasse ich spielen (lacht). Na ich beobachte viel Computerspieler, also meine Kinder, die spielen ja relativ viel, die haben haben so ein bissl den Vorteil, dass sie im wesentlichen dadurch dass das mein berufliches Thema ist, alle Konsolen haben die es nur gibt. Und da beobachte ich gerne wie sie spielen, was sie spielen. Aber selber habe ich das Problem, dass ich aus einer Generation komme, die mit den meisten Computerspielen heutzutage schon ein bissl überfordert ist. Ich konnte zum Beispiel das Metal Gear Solid 4, konnte ich meinen Kindern nicht geben, auf der PS3 das fangt ziemlich heftig an, das ist nix für jüngere Kinder, da muss man ganz ehrlich sagen, da gibt es eine Grenze und ich bin dann 30 Sekunden weit gekommen, also hab ich das dann…
Ich spiele schon, aber ich konzentriere mich eher auf die Beobachtung als solches.
Gab es schon Diskussionen wenn ihre Kinder etwas nicht spielen durften?
Meine Kinder sind gut informiert und das Problem, das ich habe, sie sind zu gut informiert, die fangen immer mit mir zu diskutieren an und das Problem ist, also mein Älterer hat jetzt einen eigenen Weblog auf Gamespot, wo er Computerspiele reviewt und das ist ziemlich gefinkelt, weil der hat immer die ganzen Ratings weltweit bei der Hand und die sind ja sehr unterschiedlich, wenn ich dann sage, das Spiel ist nichts für dich, dann kommt er sofort, aber in Australien ist es ab … Und dann werde ich immer sozusagen ausgelinkt, er sucht sich immer das Beste aus, ist das das ESRP Rating oder das australische oder das englische, er sucht sich immer das Beste aus und dann wird auch immer argumentiert, warum das in Österreich jetzt ein Rating hat, das für ihn nicht zutrifft weil ja, und dann wird auch kulturell argumentiert, … das ist schon, also sie dürfen gewisse Dinge nicht spielen, aber ständige Diskussionen, also das ist nicht so einfach, wie man sich das vorstellt.
Wenn sie in einem Geschäft vor einem geschnittenen oder ungeschnittenen Spiel stehen, welches würden sie nehmen?
Das Ungeschnittene. (lacht) Das ist überhaupt keine Frage. Ich gehöre zu jenen, also *Manhunt2* habe ich zum Beispiel auch gekauft. Das sind ja die Dinge, die interessieren im Endeffekt, also ich bin sehr kritisch, was das angeht und die Firmen sind ja auch schon

draufgekommen. Also was war das jetzt, *Dantes Inferno*, wo man sich nicht einmal mehr Gedanken macht ob das in Deutschland auf den Index kommt, das ist vollkommen egal, es wird sowieso in Österreich verkauft. Ich denke einmal, dass man da wirklich, dass man das in einer globalisierten Welt nicht mehr kontrollieren kann.
Ja glaube ich auch, wenn man es in Deutschland nicht bekommt, bestellt man das in Österreich, oder in der Schweiz oder sonst wo…
Außerdem ist natürlich die Art und Weise, wie Dinge geschnitten sind, durchaus fragwürdig, also ich persönlich bin schon ein Kritiker gewesen und ich habe auch sehr, das hat mir sehr viel Kritik eingehandelt, ich habe mir sehr viel Kritik anhören müssen über einen Artikel den ich geschrieben habe, wo ich extrem kritisch dieser Flughafenszene in Call of Duty gegenüber gestanden bin. Und das hat auch eine persönliche Komponente. Ich war zur Zeit der Terroranschläge vom 11. September in den USA und habe dort eine Klasse unterrichtet und musste sozusagen damals an der Uni, die hat das ja im Innersten getroffen, musste ich diese ganz ganz junge Studenten, die gerade einmal 2 Wochen von zuhause weg waren und einige aus New York kamen und nicht gewusst haben, wo ihre Eltern sind, es ist eh nichts passiert gewesen aber es waren ja die ganzen Verbindungen weg. Ich musste dort mehr oder weniger den Psychologen spielen und das hat mich innerlich geändert. Dass heißt also, ich verkrafte solche Szenen nicht, ich sag es ganz ehrlich. Und für mich hat sich dann die Frage gestellt, gibt es nicht irgendwo auch, auch wenn ich für mich jetzt sage der Effekt ist vernachlässigbar, aber gibt es nicht irgendwo eine ethische Grenze, die ich nicht überschreiten kann. Jedes Medium hat für sich irgendwann einmal diese ethische Grenze definiert und das ist auch etwas, das meine Studenten erwarten, also ich kann jetzt nicht mit Lehrern vernünftig argumentieren, wenn ich sage, alles ist OK. Sondern ich muss für mich irgendwo eine ethische Grenze definieren und ich hatte damals in dem *Call of Duty* eben diese Szene angeschaut und gesagt, das ist meine Grenze, das finde ich, da ist man ethisch zu weit gegangen, da war ich nicht alleine, da waren auch die Chefredakteure der großen deutschen Gameszeitschriften die auch gesagt haben, also Leute, nur weil ich es machen kann, solange es keinen Wissenschafter gibt der sagt es gibt keinen Effekt, heißt das nicht, dass ich es machen soll. Also ich kann auch Dinge überschreiten. Was aber natürlich dann das Problem ist, ist die Art und Weise wie es in Deutschland reduziert worden ist. Und da wird es dann vollkommen sinnlos. Also entweder ich sage in einer Form von Selbstbeschränkung, ich lasse diese Sequenz vollkommen heraus und versuche das narrativ anders zu lösen, oder ich lasse sie vollkommen drinnen und gehe halt mit der Situation um, dass es Leute wie mich gibt, die sagen, da ist eine ethische Grenze überschritten. Aber die Art und Weise, wie es geschnitten ist, hat es vollkommen sinnlos gemacht. Dass heißt also, sie war noch drinnen diese Szene hatte jedoch, dieses Element hatte keinen Sinn mehr. Und daher stehe ich diesem ganzen Kürzungs- und sonstigen, also mein Gott, warum soll es besser sein wenn das Blut grün ist…
Ja, das ist genau die Frage
Also dem stehe ich sehr kritisch gegenüber
Vor allem bei dem geschnittenen war es ja so, dass man auf die Zivilisten nicht schießen durfte, auf die Polizisten, die die Zivilsten verteidigen, hat man sehr wohl schießen dürfen.
Ja also, wie soll ich sagen, wenn ich jetzt den Anspruch habe, den ich ehrlich gesagt den Leuten nicht abkaufe, da hab ich auch ein Problem mit der Marketingstrategie von Herrn Cottik, muss ich ganz ehrlich sagen, also das ist ein Manager, der hat das bewusst inszeniert und das geht mir ja, wenn es wenigstens ehrlich gewesen wäre, hätte ich ja kein Problem damit gehabt. Aber nehmen wir einmal an dieser Anspruch wäre ehrlich gewesen und man will die Leute in diese Situation versetzten, praktisch als Teil mitmachen zu können, wenn ich da einen gewissen psychologischen Realismus herstellen will, dann muss es notwendig sein dass ich auf Zivilisten schießen kann, ja. Wenn ich das verhindere, dann ist die Sequenz, hat keinen Sinn. Dann hat sie keinen Sinn mehr. Dann hat sie keinen Sinn mehr, weil ich diesen psychologischen Realismus nicht mehr herstellen kann und dann kann man es gleich

weglassen, weil da braucht man es nicht. Und daher stehe ich dieser Beschneiderei sehr kritisch gegenüber, also ich glaube dass man ähnlich wie im Filmen, ich meine schon gewisse Dinge, das ist schon klar, dass man gewisse Dinge nicht erlaubt, aber dass die Gesellschaft sich gewisse Grenzen setzt und sagt bis hierher und nicht weiter. Aber die Art und Weise wie es bei Computerspielen gemacht wird, die halte ich für schlecht.
Vielleicht ist das genau der Punkt wo man auslotet, wie weit man noch gehen kann…
Ja ich sage ja immer und das ist ja eine der Gründe, warum ich immer die, … ich habe in dem Artikel, den ich geschrieben habe verglichen mit Deep Throat. Und das war für mich eher ein Wunschdenken, muss ich ganz ehrlich sagen, weil ich, wenn wir uns die Geschichte des Films anschauen, war dieser Tabubruch, den Deep Throat gemacht hat, der war wichtig. Der war wichtig, weil über den es zu einer Differenzierung gekommen ist zwischen adult Filmen und weiteres. Und es auch zu einer Reglementierung, wie das ausschaut und wie das passiert, davor gab es ja im wesentlichen über den, über dieses Element des erzieherischen Films gab es ja alles, was man machen konnte und danach begann… Was der Film ausgelöst hat, war im Wesentlichen eine öffentliche Diskussion, die dann zu einer vernünftigen Kategorisierung und eines vernünftigen Umganges mit dem Thema geführt hat. Und was ich mir schon manchmal wünsch, ist das Irgendjemand einmal hergeht und einen Tabubruch begeht, der ähnlich radikal ist wie Deep Throat seinerseits. Und ich muss ganz ehrlich sagen, dass ich ein bissl gehofft habe, dass *Call of duty* das macht, aber es war im Endeffekt dann nicht so, also wir warten auf das noch. Also ich glaube, es muss irgendwann einmal ein derartig radikaler Tabubruch kommen in einem Computerspiel und zwar ein populärer, also nicht ein Spiel wie Ripley? Das kein Mensch kennt. Sondern etwas dass wirklich, so wie Deep Throat, im Mainstream läuft und wo sich der Mainstream Gedanken macht, Hoppala ich muss mir jetzt Gedanken machen, wie ich damit umgehe. Und das haben wir bei Computerspielen noch nicht gehabt, aber das wird kommen, da bin ich mir ziemlich sicher.
Also glauben Sie, dass solche Szenen, wie die Gewaltszene am Flughafen so lange ausgereizt werden bis dann irgendwann einmal der Aufschrei kommt…
Genau, genau, es ist so lange bis also ein Produkt kommt, dass die Öffentlichkeitswirkung hat eines Call of Dutys, das aber wirklich eine Grenze überschreitet, die allgemein auch als solches, als Überschreitung akzeptiert wird. Man kann ja auch Grenzen bewusst überschreiten, also der Quentin Tarantino macht es ja alle fünf Minuten…
Dem wird es ja auch als Kunst ausgelegt…
Naja gut, aber das bedeutet auch, es kommt zu einer Kategorisierung, also dann hat man eben den Kunstanspruch. Aber dass heißt, es muss irgendwann zu einer Überschreitung dieser Tabugrenze kommen, die auch von allen als eine Überschreitung der Tabugrenze akzeptiert wird. Und auch nicht unbedingt als was, ich meine schon von einigen als was negativ gesehen wird, aber als, wie soll ich sagen Deep Throat hat natürlich große Dinge ausgelöst, bis zum Pornojäger in Österreich. Aber die breite Masse der Bevölkerung hat das akzeptiert, dass es einen Tabubruch gibt, der aber auch machbar ist, nur muss irgendwo sozusagen geklärt sein, hallo hier kommt jetzt der Tabubruch und bei Call of Duty hatte ich ein bissl die Hoffnung, dass das der Fall war, als die beiden Chefredakteure von Gamestar und Gamepro gemeinsam diesen Artikel geschrieben haben und haben gesagt, wir sind Chefredakteure von Gamingzeitschriften, aber für uns ist das zuviel. Damals habe ich mir gedacht, ah schön, hoffentlich haben wir einmal das Produkt, dass diesen Tabubruch schafft aber es war dann doch ein bissl zu handzahm. Also irgendwie glaube ich, muss das noch radikaler sein.
Also das nächste Call of Duty kommt im Herbst also schauen wir einmal …
(lacht)
Ja Sie haben mir sehr geholfen
Freut mich
Danke sehr für das Interview!

8. Abstract

Computerspiele sind, rund dreißig Jahre nach den Anfängen deren kommerzieller Verbreitung, aus dem reichhaltigen Fundus an Medienangeboten nicht mehr wegzudenken. Wie jedes neue Medium, werden Computerspiele aber bis heute aufgrund deren immer noch unklaren Wirkungsweisen auf Rezipienten kritisch beäugt. Im Vordergrund steht dabei der Umstand, dass viele Computerspiele mehr oder weniger intensive Gewaltdarstellungen beinhalten. Diese werden mit realen Gewalttaten, angefangen von Jugendkriminalität bis hin zu Amokläufen an Schulen in Verbindung gebracht. Diese Arbeit beschäftigt sich mit dieser Problematik, wobei mittels umfangreicher Literaturstudie und Experteninterviews ein Teil zur Aufklärung der tatsächlichen Wirkungspfade von Gewalt in Computerspielen beigetragen werden soll. Dazu wurde die Arbeit in drei Teile gegliedert. Der erste Teil befasst sich mit dem Medium Computerspiel an sich und der öffentlichen Debatte rund um so genannte „Killerspiele". Anhand von Medienwirkungstheorien und der Betrachtung zahlreicher bisher durchgeführter Studien wird aufgezeigt, dass aufgrund der Eigenheiten des Mediums Computerspiel und methodischer Mängel klare Aussagen bisher ausblieben. Fest steht jedoch, dass monokausale Wirkungsmechanismen ausgeschlossen werden können und dass es sehr viel mehr braucht, als virtuelle Gewaltdarstellungen, um einen Menschen zu realen Gewalttaten zu „verführen". Dennoch ist es wichtig, bestimmte Risikogruppen, allen voran Kinder vor violenten Medieninhalten zu schützen, bis diese reif genug sind, sich mit diesen probat auseinanderzusetzen. Dementsprechend widmet sich der zweite Teil dieser Arbeit den Behörden und Organen, welche für die Alterskennzeichnung von Computerspielen verantwortlich sind. Dabei wird auf die Unterschiede der Deutschen zur Österreichischen Rechtssituation eingegangen und dass der Weg, den Deutschland mit der Zensur und Indizierung von Medieninhalten geht, europaweit mittlerweile ein einsamer geworden ist. Der dritte Teil der Arbeit widmet sich der Frage nach der Verbreitung gewalthältiger Computerspiele und umfasst daher eine Reihe von Verkaufszahlen und Beliebtheitswerten. Entgegen dem ersten Anschein stellt sich dabei heraus, dass die erfolgreichsten Videospielkonzepte und Serien nur selten von exzessiven Gewaltdarstellungen geprägt sind. Insgesamt scheinen diese gewalthaltigen Spielkonzepte auch im Rückgang begriffen zu sein und die beliebtesten Spiele unter der Spielgemeinschaft, beinhalten zwar Gewalt sind aber in vielen weiteren Bereichen von höchster Qualität. Gute Computerspiele sind demnach reichhaltiger und müssen weit mehr bieten als die bloße Inszenierung virtueller Gewaltakte.

8.1 Abstract (English Version)

Thirty years after their commercial introduction, computer games can no longer be ignored and excluded as a media category. However, like every new medium, computer games are currently critically scrutinized on account of their still unclear impacts on recipients. In the foreground stands the fact that many computer games contain more or less intensive representations of violence. These become associated with real acts of violence, starting from juvenile delinquency up to havoc in schools. This work deals with these problems, and, by means of extensive literature study and expert interview, a part is devoted to the clarification of the actual effects of the power of computer games. In addition, the work is divided into three parts. The first part deals with the computer game medium itself and the public debate concerning so-called "killer plays". On the basis of media effect theories and the commonly and currently held considerations, there are indications that, on account of the peculiarities of the medium computer game and methodical defects, clear statements are presently lacking. Nevertheless, it can be firmly stated that mono-causal effect mechanisms can be excluded and that it takes more than ”enticing” virtual representations of violence to arouse real acts of violence in a person. Nonetheless, it is important to protect certain risk groups, above all children, against violent media contents until they are mature enough to weigh different considerations. Accordingly, the second part of this work devotes itself to the authorities and organs that are responsible for the age marking of computer games. Additionally, the differences between the Germans to the Austrian legal situations are discussed, and it is proposed that the German processes of censorship and media content indexing have meanwhile become more rare within Europe. The third part of the work devotes itself to the questions arising after the spread of violent computer games and, hence, includes a row of sales figures and popularity values. Contrary to first appearances, it turns out that the most successful video game concepts and series are only seldom marked by excessive representations of violence. All together, these violent game concepts seem to be considered as in decline, and, though the most popular games within the gaming community contain power, they are, however, in many other areas of the highest quality. Therefore, good computer games are more extensive and must offer far more than the simple staging of virtual acts of violence.

9. Lebenslauf

Persönliche Daten:

Name: Niklas Seitz

Geburtstag: 25.04.1982 in Wien

Wohnort: Wien

Nationalität: Österreich

Ausbildung:

2001: Realgymnasium mit Matura abgeschlossen

2003: Soziologiestudium, abgebrochen

2004: Beginn des Bakkalaureatsstudium in Publizistik und Kommunikationswissenschaft

Oktober 2007: Abschluss des Bakkalaureatsstudiums und Erwerbung des akademischen Grades Bakk.phil

Seit Herbst 2007: Magisterstudium in Publizistik und Kommunikationswissenschaft

Berufserfahrung:

2001 – 2002: Zivildienst Rotes Kreuz

2002 – 2004: Beschäftigung bei Hans Schwoedt – Antiquarische Fundgrube

Sept. 2006: Praktikum beim ORF – Produktionsabteilung

Seit Jänner 2007: Freier Mitarbeiter des ORF (Abteilung T-FSP)

Winter 2008: Promotiontätigkeiten für Easystaff

2009 – 2010: Beschäftigung als Management Assistent bei den Bromberger Betrieben